PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 16 • MAYO 2000

Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999

Enterate quiénes fueron los ganadores!

Análisis a fondo y la guía estratégica de

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™

¿Es este nuevo RPG de Square el sucesor de la saga Final Fantasy?

Reviews que no te podés perder!

Need for Speed: Porsche Unleashed, Medievil II, Resident Evil: Code Veronica, Gauntlet Legends, The King of Fighters '99, Urban Chaos y más!

¡Y como siempre, los previews de tus juegos favoritos!

ZELDA: MAJORA'S MASK

DEEP FIGHTER TSUNAMI

MICRO MANIACS

POWER PLAY ARGENTINA

$ 4.90

ISSN 1514-0466

9 771514 046006 00016

POKÉMON GOLD: UN INFORME DEL NUEVO JUEGO PARA GAMEBOY

www.camelot-comics.com.ar

PÁGINA EN RECONSTRUCCIÓN PERMANENTE

No es que nuestro sitio haya sufrido algún daño, al contrario. Todos los días agregamos más servicios y productos para ofrecerte el más amplio catálogo del género fantástico en Sud América.
www.camelot-comics.com.ar un desvío de tu rutina diaria.

CHATS - VENTAS - NOVEDADES - FOROS DE DISCUSIÓN - SALVA PANTALLAS - BUSCADOR TEMÁTICO - E-MAIL GRATIS

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
"envíos al interior" Abierto todos los días. ventas@camelot-comics.com.ar

Camelot
COMICS STORE

SHOPPING GAME®

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

EL MEJOR ASESORAMIENTO EN JUEGOS DEL PAIS

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

TENEMOS LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO!!

PLAYSTATION
LOS MEJORES TITULOS

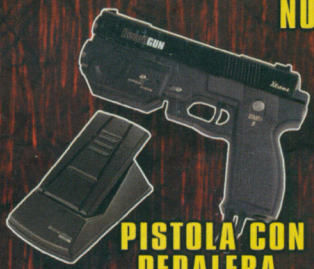
DREAMCAST
TODOS LOS TITULOS

NINTENDO 64
TODAS LAS NOVEDADES

OFERTA!
SEGA GENESIS +
2 JOYSTICKS + 1 JUEGO

NUEVA SEGA GENESIS 3

VOLANTE CON EMBRAGUE Y PEDALERA



PISTOLA CON PEDALERA

ACCESORIOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

EN LINIERS: AV. RIVADAVIA 11596 (Frente a Estación Liniers) - CAP. FED. - TEL: (011) 4642-3444

EN POMPEYA : AV. SAENZ 935 (A 80 METROS DE LA IGLESIA DE POMPEYA) - CAP. FED. - TEL/FAX: (011) 4919-2167

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20:00 HS. - E-MAIL: shopping_game@ciudad.com.ar

Index

índice

Now Loading 4

First Approach 8

PlayStation

Micro Maniacs 8

Nintendo 64

The Legend of Zelda: Majora's Mask 8

Dreamcast

Deep Fighter: The Tsunami Offense 9

Informe Especial: Pokémon Gold 10

Hands-On 12

Premios Next Level 17

Final Test 26

Techno & Toys 48

Movie World 49

Manga Zone 50

Cheaters Paradise 52

Readers Corner 60

Staff

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Mayo 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frías - Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Sebastián Riveros
Yago Fandiño - Diego Vitorero -
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452 4° B Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina
Abril de 2000

PRIMERA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

Hemos decidido otorgar un reconocimiento a todos aquellos productos que durante 1999 se han destacado entre sus pares por brindarnos una experiencia de juego superior.
Las tres principales consolas que tenemos en nuestro país, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast, cuentan con algunos de los mejores títulos en la historia de la industria del entretenimiento.
Los invitamos a leer la nota que hemos preparado para ustedes, en la que encontrarán los juegos que más nos gustaron, sorprendieron, decepcionaron y convulsionaron, además de los periféricos más destacables para cada consola, y por supuesto, el título que ustedes mismos como lectores eligieron sobre todos los demás.

Nota del Editor

Y sí, acá estamos. ¡Mayo llegó nomás y con él les traemos muchas novedades! En este número tenemos una nota especial en la que les contamos los resultados de la votación de los mejores juegos de 1999, tanto los que elegimos nosotros como los seleccionados por ustedes, los lectores. Sin duda fue un excelente año porque pudimos disfrutar de algunos de los mejores títulos para las nuestras consolas. Y las buenas noticias siguen, porque ya en los pocos meses que pasaron del 2000 hemos descubierto productos igualmente fantásticos como Fear Effect, que comentamos en el número pasado.

Uno de esos títulos espectaculares es el que les presentamos hoy en la portada: Vagrant Story, un RPG que nos dejó sin aliento apenas lo comenzamos a jugar. Este es uno de los juegos más importantes para PlayStation, por eso les brindamos antes que nadie no sólo un Final Test en detalle sino también la primera parte de la solución paso a paso para que usen en caso extremos de desesperación y cuando ya no puedan con tantos dragones y pasadizos secretos.

Otro de los títulos imperdibles de este mes para Play es Galerians, del que encontrarán un Final Test (si les gusta y necesitan ayuda para sobrevivir a esta terrible aventura, en Next Level Extra de este mismo mes encontrarán las soluciones completas). También tenemos un montón de revisiones de juegos para la consola Dreamcast de Sega, que cada vez tiene más títulos, por ejemplo el excelente Dead or Alive 2 y Resident Evil: Code Verónica. ¡Imperdibles! Para PlayStation2, en tanto, les tenemos grandes novedades: ¡miren sino la nota sobre Drummania, un juego tan sorprendente como Guitar Freaks! En los anticipos de este mes encontrarán todo sobre el increíble Pokémon Gold (con imágenes exclusivas de la futura versión traducida al inglés), y todo sobre el fantástico juego de Sega que se apresta a hacer estragos entre los usuarios de Dreamcast fanáticos del baile, Space Channel 5. ¿Qué esperan para conocer a Ulala y los invasores Moroliens?

Y esto es apenas un poco de lo que encontrarán en las páginas de Next Level. ¿Quieren saber nuestra opinión sobre el nuevo juego para Play de LucasArts, Jedi Power Battles? ¿Curiosos por saber qué tal es Need For Speed: Porsche Unleashed? ¿MediEvil II? ¿Necesitan trucos?

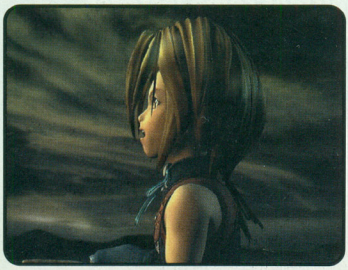
Este mes viajaremos a Los Angeles, donde se llevará a cabo la E3, la más importante exposición de videojuegos del mundo, ¡y en junio les brindaremos una nota especial sobre todas las novedades!

No esperen más: den vuelta esta página y zambúllanse en el mundo de Next Level.

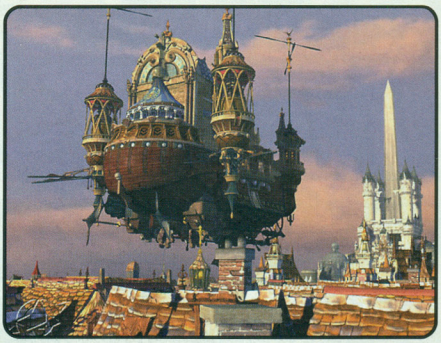
FINAL FANTASY IX MUESTRA SUS ENCANTOS

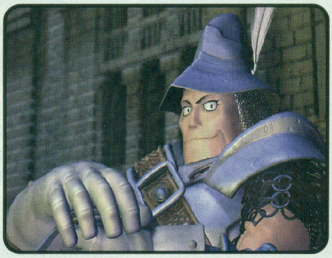
Como ya les habíamos adelantado en diciembre del año pasado, el sucesor natural del mejor RPG de todos los tiempos marcará un retorno a las fuentes de la serie.

Final Fantasy VIII estuvo ambientado en un mundo de ciencia-ficción; en cambio, Final Fantasy IX será una composición de juego fantástico medieval y ficción futurista, como pueden ver en las fotos.
Los personajes serán algunos de los más extravagantes de la serie. Ya se conocen algunos nombres, por ejemplo Zidane Triball, VIVI Ornitier, Edward Steiner y Garnet. Habrá cuatro personajes más de los cuales todavía no se sabe nada. Ninguno de los ocho será un personaje principal, sino que entre todos darán forma a la historia del juego, posiblemente actuando en dos grupos al mismo tiempo.



Según los capos de Square, completar el nuevo RPG demandará alrededor de 40 horas de juego. El lanzamiento de Final Fantasy IX está previsto para julio en Japón, seguido de la versión para América en unos pocos meses más.
El monstruo con alas de ángel que pueden ver en una de las fotos es un guardián de uno de los cristales (que hacen así un regreso a la serie desde la última vez que los viéramos en Final Fantasy IV).
El fantástico edificio suspendido sobre la ciudad es un teatro itinerante que recorre los distintos poblados llevando diversión y cultura a la gente, y donde seguramente terminaremos a contrato fijo como trapecistas, mujer barbuda o algo por el estilo.
Paralelamente a este anuncio, también se dijo que dentro tres meses a más tardar comenzará el primer testeo de "Play Online", la red para jugar en Internet de de la compañía. Kits beta serán entregados a usuarios de PC y PlayStation2 para probar el sistema, junto con una versión preliminar de Final Fantasy X, el primer producto compatible con esta red. En tanto, Final Fantasy X será lanzado al unísono tanto para PC como para PlayStation2.





La décima aventura de la serie podrá ser jugada en solitario, pero se podrá acceder a la red Play Online para encontrar trucos, estrategias y para participar de un salón de chat especialmente diseñado para el juego.
Todas las fotos de esta página pertenecen a Final Fantasy IX y por el momento éstas son todas las novedades que tenemos al respecto.

LA PLAYSTATION 2 TENDRÁ MODEM Y DISCO DURO ESTE AÑO

Estos son los primeros anuncios sobre algunos de los accesorios que estarán disponibles cuando la versión americana de esta consola salga a la venta

Según parece Sony planea poner a la venta un módem y una unidad de disco duro para su nueva Playstatione 2 con la idea de salir a competir con la Dreamcast en el resto del mundo de una forma más directa, ya que hasta el momento la máquina de Sega es la única consola que en la actualidad permite la conexión a Internet.

Por el momento la compañía no ha revelado más detalles al respecto, como por ejemplo la velocidad del módem o la capacidad del disco duro, pero se espera que en la exposición E3 que se celebrará próximamente Sony aclare las dudas acerca de estos importantes periféricos. De cualquier forma hay que hacerse a la idea de que si Sony pretende competir con los precios de Sega tendrá que hacer un verdadero ezfuerzo de producción, porque hay que tener en cuenta que este tipo de chiches por lo general no son muy baratos que digamos.

DOS MILLONES DE PLAYSTATION 2 EN LA CALLE

Los comercios nipones no dan abasto y hay fans que hasta se quedan a dormir varios días frente a las vidrieras con tal de llevarse la suya

Hasta el momento Sony Computer Entertainment (SCE) ya ha puesto más de dos millones de unidades de la flamante consola en los negocios de Japón.

Esta cantidad sobrepasa cómodamente a las ventas de Dreamcast, la máquina de Sega y por ahora su principal competidora, con lo que la Play2 se ubica tercera en ventas detrás de la PlayStation común, que tiene el primer puesto con 14,21 millones de unidades acumuladas desde su salida (sólo en Japón).

En segundo lugar tenemos a Nintendo con su Nintendo 64, que hasta la fecha ha vendido 5,32 millones de consolas en el país oriental, pero los principales ejecutivos de Sony aseguran que de seguir despachando consolas a este ritmo, pronto lograrán desplazar a Nintendo de la segunda posición y quién sabe hasta dónde llegarán.

NINTENDO REVELA LOS NUEVOS TÍTULOS PARA EL E3

Nintendo acaba de dar a conocer a través de su website, los títulos que presentará en el E3 para sus consolas N64 y GameBoy Color. He aquí la lista:

Nintendo 64:

The Legend of Zelda: Majora's Mask, Pokémon Attack, Banjo-Tooie, Hey You, Pikachu!, Mickey's Speedway USA, Conker's Bad Fur Day, Eternal Darkness, Super Mario RPG 2, StarCraft, Kirby 64: The Crystal Shards, James Bond: The World is Not Enough, Tony Hawk's Pro Skater 2, Turok 3: Shadow of Oblivion, Quarterback Club 2001, Looney Tunes: Duck Dodgers: Starring Daffy Duck, Indy Racing 2000, Spider-Man, X-men, Army Men: Sarge's Heroes 2, Aidyn Chronicles, Rugrats in Paris, Power Rangers, Light Rescue, Ogre Battle 64, Rush 2049, Ready 2 Rumble 2, Blitz 2001, Stunt Racer 3000, Mega Man 64, Resident Evil: Zero, Taz Express, Polaris SnoCross, Sea-Doo HydroCross, Tom and Jerry 64.

Game Boy Color:

Zelda Triforce Series, Pokemon Gold & Silver, Perfect Dark, Pokemon Attack, Warlocked, Crystalis, Donkey Kong Country, Beauty and the Beast, Goofy, Sleeping Beauty, Cinderella, Mickey Speedway USA, Dinosaur, Gold and Glory: The Road to El Dorado, Power Puff Girls (3 titles), Hercules and Xena (2 titles), James Bond: The World is Not Enough, Austin Powers (2 titles), Looney Tunes Collector: Alert!, Looney Tunes Collector: Attack!, Mega Man X y otros.

Fechas de Salidas

PlayStation

MAYO

Wild Arms 2 - Sony
Beast Wars - Crave
Strider 2 - Capcom
Micro Mâniacs - Codemasters
Vagrant Story - Square
Nightmare Creatures 2 - Konami
Duke Nukem: P. Of the Babes - GT
Grind Session - Sony
Rhapsody: A Musical Adv. - Atlus
Digimon World - Bandai

JUNIO

Wacky Races - Infogrames
Legend of Mana - Square
Danger Girl - THQ
Countdown Vampires - Bandai
Paper Boy - Midway
MK Special Forces - Midway
Covert Ops: Nuclear Dawn - Activision
Mike Tyson Boxing - Codemasters

Dreamcast

MAYO

Omikron - Eidos
Rainbow Six - Majesco
Renegade Racers - Interplay
Arcaterra - Ubi Soft
Giga Wing - Capcom
Draconus: Cult of the Wyrm - Crave
Nightmare Creatures 2 - Konami
Striker Pro 2000 - Infogrames
Caesars Palace 2000 - Interplay
Tech Romancer - Capcom

Nintendo 64

MAYO

Excitebike 64 - Nintendo
40 Winks - GT
Perfect Dark - Nintendo
Carmageddon - Titus

GAMEBOY

Kiss: Psycho Circus - Take 2
Metal Gear Solid - Konami
Tomb Raider - Eidos
Driver - GT

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

SEGA Y UN PROYECTO A LO GRANDE

Hace algunos días, Sega anunció un ambicioso proyecto por medio del cual pretenden liderar el mercado de los juegos On-Line

De acuerdo con un importante anuncio oficial por parte de la compañía Sega, parece que estos muchachos están a punto de iniciar una movida sin precedentes que podría llegar a marcar un antes y un después en la historia de los videojuegos.
El asunto es que ante la salida de la Play2, la confirmación por parte de Microsoft de su nueva X-Box y la futura aparición de la Dolphin de Nintendo, los capos de esta firma pretenden explotar a fondo el potencial de la Dreamcast, ya que hasta ahora es la única consola capaz de conectarse a Internet.
Actualmente, el mercado de los juegos On-Line está creciendo a pasos agigantados y, según la compañía americana Jupiter Comunications, para el 2002 habrá aproximadamente unos 29 millones de usuarios de este tipo de juegos y un importante porcentaje de esa cifra estarán usando consolas.
Obviamente, Sega intentará que una gran parte de esos usuarios de consolas se conviertan en felices poseedores de una Dreamcast y hasta parece que existe la posibilidad de que lleguen a entregar consolas... ¡prácticamente regaladas!
Sí, señor, esto no se trata de un error de impresión, sino que es parte de este proyecto por medio del que Sega pretende colocar una Dreamcast en cada hogar... pero momento, que la cosa no será tan simple.
Al parecer Sega está poniendo en funcionamiento algo así como una compañía gemela, que se conocerá con el nombre de Sega.com, que funcionará como un gigantesco proveedor de Internet similar a empresas de la magnitud de America Online.
El asunto es que a cada persona que contrate los servicios de Sega.com por un mínimo de dos años, a un costo de U$S 21, 95 por mes, se le entregará un cheque por U$S 200 en el momento que vayan a comprar una Dreamcast, lo que de hecho cubre el costo de la máquina.
Una de las principales razones por las que este proyecto puede llegar a ser un enorme éxito para Sega es sencillamente porque gracias a que la configuración de las Dreamcast es siempre la misma, los usuarios estarán usando siempre el mismo tipo de módem y eso permitirá conexiones mucho más estables que en servidores destinados a juegos de PC.
Por otro lado, la interface de los juegos que se están produciendo para jugar por Internet será mucho más accesible y sencilla, como para que cualquiera pueda conectarse sin problemas.
Estos son algunos de los títulos con los que nos permitirán jugar por Internet: Quake III, Half-Life, Marvel vs Capcom 2, SNK vs Capcom, NBA 2k1, NFL 2k1, NHL 2k1, Parlor Games, Phantasy Star Online, Ready 2 Rumble 2 y ChuChu Rocket entre otros; además parece que muchos de estos juegos tendrán cosas ocultas que sólo se podrán habilitar jugándolos en Internet... ¿interesante, no?

PREMIOS NEXT LEVEL 1999

ESTOS SON LOS GANADORES DE LA VOTACIÓN

¡Nos volvimos locos y en vez de tres les damos 5 premios a nuestros queridos lectores! ¡Además de dos hermosas máquinas Dreamcast de Sega, los premiamos con una consola portátil Neo Geo Pocket Color y un Bemani Controller (de los mismos creadores de la guitarrita loca), además de, por supuesto, juegos originales de Dreamcast, Neo Geo y PlayStation para todos los premios!... eso sí, en caso de que hayan resultado ganadores de algunos de ellos, pueden pasar a retirarlos por la editorial, pero por favor no se olviden de venir con el documento (DNI).
A todos los que participaron sin ser favorecidos, les agradecemos muchísimo y esperamos que la próxima vez tengan mejor suerte. He aquí los afortunados ganadores:

PRIMER PREMIO
Pablo Diego Florio
DNI 31.049.185
1 consola DREAMCAST
2 JUEGOS ORIGINALES para Dreamcast

SEGUNDO PREMIO
Carlos Santa Ana
DNI 18.609.008
1 consola DREAMCAST
1 JUEGO ORIGINAL para Dreamcast

TERCER PREMIO
Martín Alejandro Gómez
DNI 30.202.015
1 NEO GEO POCKET COLOR
1 JUEGO ORIGINAL Neo Geo Pocket C.

CUARTO PREMIO
Juan Marcelo Martínez
DNI 25.070.866
1 JUEGO ORIGINAL para PlayStation: Pop n´ Music de Bemani
1 BEMANI CONTROLLER ORIGINAL (para Pop n´ Music)

QUINTO PREMIO
Mario Javier Flores
DNI 32.592.999
2 JUEGOS ORIGINALES para PlayStation: Saga Frontier 2 y Gauntlet Legends

LO MEJOR Y LO PEOR

La impresionante calidad de Vagrant Story, el nuevo niño mimado de Square, que ya nos tiene varios días sin dormir... hasta parece mentira que sea un juego de Play.
Con este juego Square ha demostrado que tienen las pilas más puestas que nunca y que no por nada siguen siendo los capos del género... ni me quiero imaginar lo que puede llegar a ser algo como esto para Play2.

La aparición de la versión americana del más alucinante y escalofriante título de la serie Resident Evil, por supuesto me estoy refiriendo a RE: Code Veronica.
En este juego se nota claramente que Capcom se ha tomado las cosas muy en serio y ha aprovechado muy bien las posibilidades de la Dreamcast, logrando algo realmente increíble.
Sin dudas, junto con Soul Calibur esta es otra poderosa razón, para salir corriendo a buscar una Dreamcast.

La gran desilusión que resultó ser Drummania para Play2, especialmente porque además de no estar a la altura de otros títulos hechos por Bemani, como Guitar Freaks, se ha ganado el triste privilegio de ser uno los juegos de este estilo más imposibles que hemos tenido la oportunidad de ver.

Además de la desilusión que nos llevamos con Drummania, aunque parezca increíble Square también aportó su cuota de desilusión en PlayStation2 con un título que parecía muy prometedor y terminó convirtiéndose en uno más del montón. El juego al que me refiero es Driving Emotion Type-S, ya que detrás de sus impresionantes gráficos sólo encontramos errores e imperfecciones que podrían haberse evitado con u poco más de laburo en lugar de haberlo sacado tan pronto.

Que salvo contadas excepciones como Ridge Racer V y Dead or Alive 2, la calidad de los títulos que actualmente están disponibles para Play2 sea tan mediocre. Obviamente esto se debe a que la mayoría de los juegos que han salido con la nueva máquina de Sony fueron sacados a las apuradas y prácticamente no fueron depurados, de manera que tendremos que seguir esperando a que algo realmente grosso aparezca.

Si querés aumentar
tus ventas
llamá al

4717-3647

Micro Maniacs

Desarrollado / distribuido por: Codemasters
Género: Arcade Fecha de Salida: Mayo/Junio 2000
Información en Internet: www.codemasters.com

Por Durgan A. Nallar

Micro Maniacs es la secuela oficial de la serie Micro Machines. ¿Se acuerdan? Esas carreras de autitos del tamaño de un dado que se llevaban a cabo en escenarios como cocinas, jardines, playas y demás. En la serie Micro Machines, de la cual se publicaron a la fecha tres juegos, podíamos subirnos a toda clase de pequeños vehículos como autos, tanques y buggies. El juego es muy divertido y original, porque además de tratar de tomar la punta había que esquivar objetos como tazas de café y hornallas encendidas, además de que contábamos con un arsenal de armas con las que sacar de la pista a nuestros diminutos adversarios. Pues bien, adiós vehículos. ¡En Micro Maniacs hay que correr a pie!

En esta cuarta entrega de la serie podremos controlar hasta ocho personajes (suponiendo que tengamos un multitap), cada uno de ellos con dos habilidades especiales y sus propias armas. Espectacular: recordemos que lo mejor de la serie es el juego entre varios, aunque los corredores controlados por la Play saben los que hacen, no les quepa ninguna duda. Según los capos de Codemasters UK, los programadores de esta locura, no hay que temer que el juego sea aburrido sin vehículos, porque mantendrá su buenísima jugabilidad y será más divertido que hasta ahora. Y tienen razón: nosotros estuvimos probando una demo de Micro Maniacs con dos pistas de las 20 que tendrá la versión final y quedamos impresionados. La necesidad de correr a pie permite circuitos más variados; habrá que trepar en redes o dar saltos sobre una hilera de platos de flan. Las pistas con como siempre escenarios como jardines japoneses, cuartos de adolescentes y mesas de cocina donde habrá que saltar de tostada en tostada. ¡Re-loco! Además, no es tan cierto que no habrá vehículos para correr, porque en algunas pistas podremos meternos en cochecitos, lanchas y otras máquinas.

Los personajes son caricaturas super detalladas y con muchos movimientos, y la verdad es que es un placer correr con ellos. Mantienen una inercia parecida a la de los vehículos, asegurando le vigencia del estilo Micro Machines, y sus armas son originales: hay un payaso medio diabólico que te saca de pista con un golpe de yo-yo, otro personaje parecido a Flash que lanza un choque de plasma y hasta otro, nos dijeron, que dispara unos dopes tipo bola de fuego que son letales... uh, habrá que ver eso (mejor dicho, oler). Estaremos esperando entonces la llegada de Micro Maniacs para estos meses. ¡Todos los fanas de la serie vayan preparando sus multitaps y haciendo jogging!

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Desarrollado / distribuido por: Nintendo
Género: RPG Fecha de Salida: Marzo 2000 (Japón)
Información en Internet: www.nintendo.com

Por Durgan A. Nallar

Llega la continuación de Ocarina of Time! Esta es, sin duda, una de las mejores noticias que pueden tener los usuarios de Nintendo 64 que estuvieron disfrutando de esta genial aventura / juego de rol, que como todos saben es una de las mejores del género.

Majora's Mask (llamado hasta hace días Mask of Mujula) se desarrolla unos meses después de Ocarina of Time. La historia comienza así: Hyrule está en paz, y Link anda merodeando el bosque. De repente, se encuentra con un extraño hombre enmascarado, llamado Stalkid. Stalkid dice que tiene consigo a Epona y huye a través de una puerta dimensional. Link lo sigue y la puerta se cierra tras él. Link queda atrapado en un mundo diferente, ligeramente familiar, pero con el cielo casi cubierto por una enorme luna. Al poco tiempo, se entera de que la luna caerá irremediablemente sobre el planeta en unos pocos días, y desde entonces su misión consiste en escapar a tiempo y regresar a su mundo.

Esta vez las máscaras tienen un papel fundamental en el desarrollo de la aventura. En Ocarina of Time no eran objetos trascendentes en la historia (servían para asustar a algunos enemigos o para venderlas, por ejemplo) pero en Majora's Mask la cosa es bien distinta: podremos usar varias máscaras al mismo tiempo. Algunas nos permitirán tomar el control de ciertas criaturas y otras nos convertirán directamente en otros personajes, no sólo en su aspecto sino también modificando nuestras habilidades. Por ejemplo, con una de las máscaras -la máscara de Goron- nos transformaremos en una bola capaz de rodar al estilo Sonic; con la máscara de Zola, en cambio, adquiriremos la habilidad de nadar como un pez. Obviamente, será necesario usar las máscaras ingeniosamente a fin de resolver muchos de los puzzles del juego.

Majora's Mask se jugará como Ocarina of Time, aunque esta vez nos encontraremos con que el mundo que deberemos explorar contiene muchos más elementos de fantasía que antes. La historia, en tanto, parece ser mucho más oscura que en Ocarina of Time. Los escenarios serán variados y habrá minijuegos de carreras y caza, todos los ingredientes que hicieron de la primera parte de la serie un éxito de nivel mundial.

El cartucho de Majora's Mask requerirá sí o sí el Expansion Pak. De esta manera, el juego podrá contener más enemigos que antes, una mejor inteligencia artificial y efectos especiales de altísima calidad. Visualmente será impresionante, según la gente de Nintendo.

El juego debe estar a la venta en Japón desde los últimos días de marzo, aunque la versión americana no tiene aún definida su fecha de salida en los Estados Unidos.

Deep Fighter: The Tsunami Offense

Desarrollado / distribuido por: Criterion Studios / Ubisoft
Género: Arcade de submarinos
Fecha de Salida: Fines del 2000
Información en Internet: www.ubisoft.com

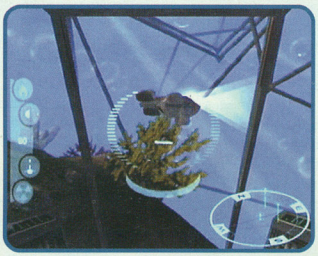
Por Martín Varsano

En algún documental que alguna vez vi por la televisión, comentaban que la exploración espacial había sido superior a las investigaciones que se realizaron en nuestros vastos océanos. Y es que en las profundidades del mar los más increíbles misterios nos aguardan desde el comienzo de la vida misma. Seguramente, habrá sido este tipo de misterios lo que habrá llevado a la gente de Criterion a desarrollar Deep Fighter: The Tsunami Offense.

Defender el océano

En el juego seremos un soldado, parte de una fuerza de defensa marina, que deberá proteger las civilizaciones que viven bajo el mar, sobreviviendo lo suficiente para construir una nave gigante que lleve a todos los habitantes a aguas menos peligrosas. Esto se desarrolla dentro de nuestra nave madre, en donde se nos asignarán las misiones correspondientes con videos, de manera similar a lo que ocurre en simuladores espaciales como Wing Commander. Luego de que nos expliquen nuestra tarea, será hora de tomar un submarino y adentrarnos en la inmensidad marina.

Muchas de las misiones consisten en hacer de mandadero, llevando objetos de un lugar a otro. ¡Pero no crean que éste es un trabajo rutinario, no, amigos! En muchas ocasiones deberemos prepararnos para combates submarinos y, según los desarrolladores, aunque el océano parezca un lugar pacífico se armarán bataholas bastante funestas. Y lo mejor de todo es que podremos realizar mejoras a nuestro submarino para hacer frente a los adversarios más temibles.



Obviamente, un juego de estas características tenía que tener escenarios monumentales. Por lo que pudimos averiguar, las grandes superficies acuáticas están siendo representadas maravillosamente, con lugares inhóspitos como el Abismo, y por qué no la enigmática Atlántida. Como pueden ver en las fotos, la consola de Sega está permitiendo realizar una tarea más que digna, y al parecer nuestro viaje al fondo del mar no puede estar en mejores aletas… eh, manos.

PLANET GAMES
Martínez

DREAMCAST • SEGA GENESIS • SUPER NINTENDO
FAMILY GAME • PLAYSTATION • PLAYSTATION2
GAME BOY COLOR • NINTENDO 64

VENTA - ALQUILER - CANJE - SERVICE

Todos los títulos, Consolas y Accesorios
Novedades semanales para todas las consolas

Servicio técnico propio, reformas

Lunes a Sábados de 10 a 13 Hs. y de 16 a 20 Hs.

Envios a Capital Federal e Interior

CUYO 1577 - MARTINEZ - TEL.: (011) 15-4038-1849
E-MAIL: planetgames@topmail.com.ar

Pokémon Gold

Y sí, era de esperarse que después de recaudar cifras millonarias con Pocket Monsters Red, Blue, Green y Yellow Nintendo lanzara un nuevo título al mercado, para locura de los chicos y de los no tan chicos. Este juego salió a la venta en Japón hace muy poco y seguramente ya hay montones de fans en Argentina y en el resto del mundo que esperan más que ansiosos la versión del Gold en inglés. ¡Aquí van imágenes exclusivas de Next Level y algunos datos para irse poniendo a tono!

Por Rodolfo A. Laborde

Un poco de historia

Y pensar que todo comenzó en 1995 con un juego para GameBoy. Un juego de gráficos sencillos y una linda historia, dirigida a un público infantil. Existen muchos juegos con estas características pero, por algún motivo, Pocket Monsters Red tuvo una gran aceptación. Tanta que se hizo la serie de dibujos animados, basada en el juego, y entonces el éxito fue mayor todavía. Los que no conocían aún el juego conocieron la serie y terminaron enganchándose también. Después sucedió aquello del nefasto capítulo que produjo epilepsia a muchos chicos japoneses y Pokémon estuvo en boca de todo el mundo. Muchos creyeron que la serie no llegaría nunca a EE.UU. por lo sucedido ese 17 de octubre de 1997. Pero no fue así. Warner llevó los primeros capítulos a los Estados Unidos y el éxito fue rotundo. De ahí en más todo resultó pan comido. La serie siguió su recorrido triunfal por Centro y Sud América y algunos países de Europa, aparecieron mangas, peluches, juguetes, carpetas, figuritas, pósters y un sinfín de artículos con la imagen de algún Pokémon, sobre todo de Pikachu.

En lo que a videojuegos respecta, de GameBoy se pasó a GameBoy Color y a Nintendo 64, la más potente (hasta hoy) de las máquinas de Nintendo. La galería de títulos hasta la fecha es en verdad impresionante: Pocket Monsters Red, Blue, Green, Pikachu Genki Dechu (en castellano "Pikachu está bien"), Card Battle, Pocket Monsters Yellow, Pinball, Snap, Stadium, Stadium 2 y los novedosos Silver y Gold. Pero no nos vayamos por las ramas. Queremos contarles qué sucede en las primeras horas de juego de Pokémon Gold.

Empezando a jugar con Pokémon Gold

En el comienzo del juego nos preguntan la hora del día y cuántos minutos pasaron desde esa hora. Esto es muy importante porque, dependiendo de la hora en la que estemos jugando, pasarán distintas cosas, nos cruzaremos con distintos tipos de Pokémon y habrá diferentes eventos. Los días se dividen en tres partes: mañana, tarde y noche.

En la siguiente imagen aparece el profesor Oak (¿lo conocen?) diciéndonos que nos va a ayudar en nuestra búsqueda para conseguir más Pokémon. El es la persona indicada para ayudarnos a conseguirlos todos ya que dedicó su vida a estudiarlos -nos cuenta que hasta hoy el único entrenador de Pokémon que logró juntar a todos fue Ash-. Pero Oak no va a ser el único en darnos una mano durante nuestro afán por más bichitos. El profesor Utsugi, amigo del profesor Oak, nos dará nuestro primer Pocket Monster.

Se podría decir que recién ahí comienza nuestra aventura. Al salir de la habitación nuestra mamá nos va a dar un Pocket Gear, una especie de cinturón donde podremos llevar todos los ítems que vayamos juntando, con teléfono celular, radio y mapas, todo un chiche. Con la radio podemos cambiar de música cada vez que se nos ocurra y enterarnos por el profe Oak dónde se puede encontrar una determinada especie. También hay concursos y premios para todos los entrenadores de Pokémon. Para saber si nos ganamos algo sólo tendremos que ver si el número de documento (ID) que salió sorteado es igual al nuestro. El teléfono nos sirve para llamar a mamá cada tanto y decirle que estamos bien o para que nos llamen nuestros conocidos. Por ejemplo, a medida que nos encontremos con otros entrenadores, nos darán sus números y podremos llamarlos. Pero lo normal será que ellos nos llamen para contarnos algo o para darnos la revancha. Más adelante obtendremos una Pokedex, la mini computadora con datos de los Pokémon y Pokéballs, para ir metiéndolos dentro y poder usarlos luego. Al lado de nuestra casa está la del profesor Utsugi. Un chico algo raro espía desde una ventana, pero si nos acercamos a él vamos a recibir un coscorrón como toda respuesta. Ya una vez dentro del laboratorio del amigo de Oak, podremos seleccionar uno de tres Pokémon. Estos son Chicolita, Waninoco o Hinoarashi. El primero de ellos es del tipo planta. Waninoco (mi preferido) es del tipo agua y una vez que crece lo suficiente se parece a Godzilla. Hinoarashi tiene una especie de llama en la espalda (se imaginarán de qué tipo es) y es una maza

también. Utsugi nos dará además su número de teléfono por si lo necesitamos. Una vez que comencemos a recorrer los alrededores nos iremos cruzando con distintas personas, algunos entrenadores de Pokémon que querrán pelear contra nosotros, gente común y Pokémon salvajes. Estos últimos sólo los encontraremos en los pastizales altos, lejos de los pueblos. Si es de día seguramente nos enfrentaremos con Ratta, Pidgeon u Otachi, entre muchos otros, mientras que durante la noche nos encontraremos con Pokémon nocturnos (como Ho Ho, una especie de lechuza). Hay que tener cuidado especialmente con los bichos del tipo venenoso. Durante los combates -por turnos- tendremos varias opciones para elegir: huir, atacar, bolsa y cambio de Pokémon. Y a medida que vayamos venciendo a nuestros enemigos, nuestros amiguitos irán ganando experiencia, nuevos tipos de ataque y mejorando cada uno de sus atributos. Con el tiempo cambian también de apariencia.

Cada tanto nos vamos a cruzar con flores gigantes, que normalmente guardan dentro algún item de utilidad, como pociones, nueces y otras cosas que ayudarán a nuestros queridos bichitos durante las peleas. Son de vital importancia las nueces antidoto, que salvarán a nuestros monstruitos en el caso de ser envenenados en algún enfrentamiento. También hay negocios donde adquirir estos elementos pero, obviamente, ahí habrá que pagar. En la ciudad podemos, además, canjear Pokémon con otros chicos y llevarlos a lugares donde los curan gratis.

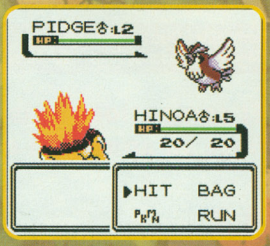
No mucho más lejos de nuestro pueblo, recibiremos un llamado desesperado del profesor Utsugi. Parece ser que alguien se robó uno de los Pokémon de su laboratorio y nos pide que por favor volvamos a ayudarlo. En el camino de regreso nos encontraremos de nuevo con ese chico detestable que no hacía más que pegarnos y que espiaba por la ventana de lo del profe. Él fue el ladrón pero, claro, nosotros no lo vamos a saber hasta llegar a lo de nuestro amigo Utsugi. Durante el juego tendremos que ir completando varias mini misiones, como la que comenté recién, y de paso ir acaparando todos los Pokémon posibles.

¿Más de lo mismo?

Las diferencias de Gold con todos los anteriores (tenía que haber algunas si no querían caer en la mediocridad) son varias. Podemos asignarles ítems a nuestros Pokémon para que ellos decidan cuándo y cómo usarlos, hay nuevos y muchos más Pokémon que en las versiones anteriores (alrededor de 251), nuevos poderes, nuevas especies, podemos crear nuestros propios bichitos combinándolos unos con otros, mejores gráficos y mejor música. La dificultad es más alta, muchos Pokémon se resisten a entrar en las Pokéballs. Otro detalle es la posibilidad de imprimir los datos y las imágenes de todo lo que vayamos consiguiendo, igual que en Pocket Monsters Yellow.

Uno de los agregados más interesantes es la "Cápsula del Tiempo". ¿Qué es esto? Es una opción a la que sólo podrán acceder de la mitad del juego en adelante. Con ella podrán traer de regreso de los juegos como Red, Blue, etc, a sus personajes favoritos y utilizarlos en Gold. Pero eso no es todo, una vez que estén en el nuevo juego podrán seguir evolucionando y consiguiendo más y más poderes. ¡Qué grande!

Nuevas especies de Pokémon



Y ya que estamos en el tema, existen en Silver y Gold dos nuevos tipos de Pokémon: Acero (Steel) y Oscuros (Dark). Estos dos nuevos tipos son muy resistentes a casi todas las demás especies, ya conocidas por ustedes. Los del tipo acero son extremadamente poderosos y resistentes. Sus ataques no surten mucho efecto contra los del tipo psíquico pero si pueden defenderse de los ataques mentales de éstos últimos. Los Oscuros tienen buena protección contra los psíquicos y además pueden hacerles mucho daño con sus ataques.

Ahora bien, los ataques de los del tipo fuego y tierra, que en los juegos anteriores no servían de mucho, ahora son muy efectivos contra los Pokémon del tipo acero, y los ataques de los del tipo peleador (fighting) son buenos contra los de acero y los oscuros. Por último, los del tipo bug son útiles para vencer a los oscuros.

Y para que no se diga que falta variedad, existen Pokémon machos y hembras de cada especie. Si bien parecen iguales, en el momento del combate los atributos de unos y otros pueden ser fundamentales para el resultado final de la pelea. Los machos son mejores a la hora de atacar, tienen más fuerza y por lo tanto pueden causar más daño a sus contrincantes. Las hembras son todo lo contrario. Son mejores en la defensa, en los ataques especiales y además son más rápidas.

Si llevamos dos Pokémon del mismo tipo al Centro de Cuidados obtendremos un huevo que a la larga terminará siendo un nuevo Pokémon para que criemos nosotros mismos. Se dice que si criamos a la cría, ésta podrá llegar a un nivel muy superior que los Pokémon del mismo tipo que encontremos sueltos por ahí. Y para todos aquellos que ya estén haciendo planes, les avisamos que Mewtwo no puede reproducirse.

Hay varios tipos de Pokémon que no podremos conseguir nunca, a menos que hagamos eso de llevar parejitas al Centro. Por ejemplo, hay uno muy simpático (Pichu) que es la cría de dos Pikachus. Por lo tanto, habrá que probar qué sale de los demás Pokémons y, créanme, van a pasar un buen rato haciendo esto.

Para ir terminando

En resumen, vale la pena ir ahorrando algunos pesitos o portarse muy bien, cosa de que cuando llegue a los negocios Pokémon Gold en inglés, ya sea nuestro. Esta vez la gente de Nintendo se puso las pilas más que nunca e hizo de Pokémon Gold uno de los mejores y más adictivos de todos los juegos de Pocket Monsters existentes hasta hoy. No estaría mal decir que también es el más completo. Los que tengan los títulos anteriores no van a ver más de lo mismo en éste (o mejor dicho, sí van a ver más de lo mismo pero mejor). De todas maneras, Gold es un excelente complemento de Red, Blue, Green y Yellow así que, si los tienen, no se deshagan de ellos. Los que no tengan los anteriores y querían alguno, ni lo duden. Este es el juego que estaban esperando.

¡PIKACHU!

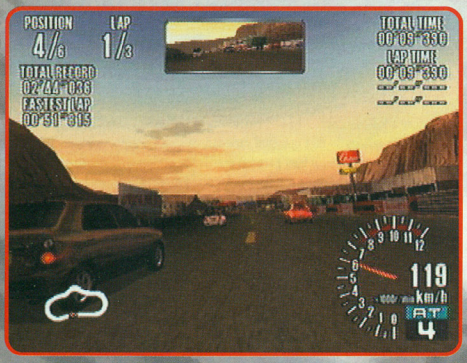
Compañía / Distribución: Sega
Género: Simulador de autos **Fecha de salida:** Agosto 2000

El competidor más cabal de Gran Turismo hace su aparición en la Dreamcast

Por Martín Varsano

Hay muchos videojugadores que no se conforman con el solo hecho de dar una vueltita con cualquier auto en alguno de los arcades que abundan en el mercado, y sentirse satisfechos como el resto de los mortales que poseen una consola. No, este curioso grupo, fanático diría yo, busca comprar los vehículos entre una selecta lista, y si se puede, meter mano a todos los componentes del motor para dejarlo hecho una pinturita, o el auto deseado para salir a mostrarse los fines de semana.

Para todos ellos ya existían en la PlayStation dos títulos que permitían satisfacer todas sus fantasías sin ningún tipo de tapujos: La saga Gran Turismo. Pero los poseedores de una Dreamcast aún aguardaban la oportunidad de poder tener su propio taller virtual, en donde uno pudiera adquirir los últimos modelos, para luego (previo toqueteo) salir a demostrar nuestras habilidades al volante. Bueno, el momento ha llegado, mecánicos de silicio, con el arribo de Sega GT, un título que sin lugar a dudas llenará sus corazones de líquido para frenos, aceite, o lo que tengan corriendo por las venas.



Sega y el automovilismo

Ya de por sí, la sola mención de Sega en el título de este simulador de autos (no hay que confundirlo con un arcade, porque la empresa justamente hace hincapié, según dice el manual, en que el "comportamiento de cada modelo ha sido completamente SIMULADO a la perfección hasta el último detalle") permitiría animarse a comprarlo, aunque como ya saben, está completamente en japonés. Esto se debe a que la compañía es una de las que posee más experiencia en esto de simular el comportamiento de los automóviles sobre todo tipo de superficies. Si hacen un poco de memoria, Sega nos brindó en los arcades maravillas como Sega Rally (que también está disponible en la Dreamcast), Daytona USA, y muchos títulos más, así que hay que otorgarles la "licencia" para meterse en este terreno, en el cual compiten frente a frente con el peso pesado de Sony, aunque estén en diferentes consolas.

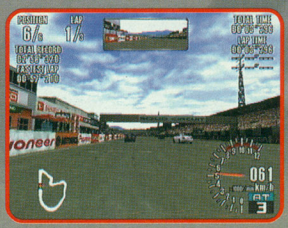
Un deleite para los ojos

Gráficamente, el juego es impecable, demostrando una vez más que la Dreamcast aún puede sorprender. La velocidad del juego se mantiene a unos 30 cuadros por segundo constante, sin altibajos aunque los escenarios son bastante detallados. De todas formas, personalmente creo que Sega GT, al igual que la saga Gran Turismo, no representa demasiado bien la increíble velocidad a la que van ciertos coches. Parece mentira, pero mientras el velocímetro marca que estamos "volando" a más de 160 kilómetros por hora, esa sensación de velocidad no se transmite a la vista.

Gracias a dios, el manejo de los automóviles es mucho más sencillo que en su competidor de PlayStation, y no se requiere demasiada práctica para estar conduciendo los modelos básicos. El control análogo funciona perfectamente, y se complementa muy bien con los gatillos, que permiten acelerar y frenar nuestras "carreras locas". Por supuesto, si desean adentrarse más en el mundo de Sega GT van a tener que pasarse una buena cantidad de horas frente a la TV.

El primero en largar

El mérito de Sega GT es ser el primer simulador de autos para la nueva consola de la empresa, ofreciendo una gran variedad de coches, con varias sorpresitas reservadas a los corredores más experimentados. Los modos de juego son variados, pudiendo realizar carreras en solitario, campeonatos (obteniendo previamente las famosas licencias), competencias por tiempo o con algún



amigo en pantalla dividida. Como pueden ver, hay para todos los gustos. Y si lo que hicimos parece digno de estar en algún programa de televisión, el juego cuenta con una opción para guardar el replay en el VMU.

A meter mano

Los fanáticos que mencionaba anteriormente estarán frotándose las manos imaginando todo lo que se puede toquetear en los autos. Bueno, no se imaginen más; para facilitarles la tarea les comento que se pueden hacer modificaciones en el motor, suspensión, frenos, llantas y ruedas, y hasta deshacernos de cosas pesadas que ponen en los autos de la calle, pero que a nosotros no nos sirven de nada si queremos llegar primeros al podio. Y si todo esto no es suficiente, hasta existe una opción llamada "Carrozzería", en donde podremos armar nuestro auto desde cero, eligiendo la carrocería, motor, etc. Con este auto no sólo se puede correr en los eventos normales, sino también en carreras especiales.

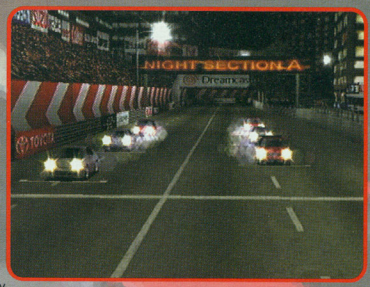
Y ahora... los palos

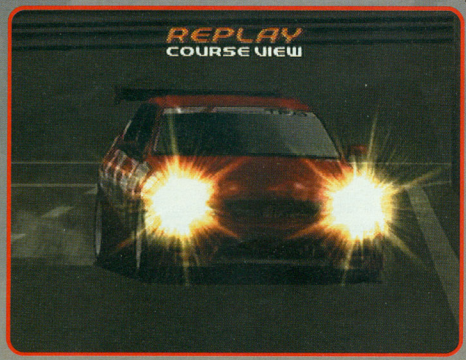
Lamentablemente, no todo son alabanzas para Sega GT Homologation Special, ya que tiene bastantes puntos flojos que la empresa debería arreglar antes de que el juego esté disponible en los Estados Unidos. Para comenzar, uno de los problemas graves está en los menúes, que son un verdadero dolor de cabeza. Para que se den una idea, si queremos comprar un auto no podemos ver la selección completa, sino que tendremos que entrar al menú de selección, en donde aparece una representación del auto, y si no nos gusta, salir para volver a repetir estos pasos, todas las veces que sea necesario. Esto ocurre en otras partes del juego, algo que vendría bien solucionar en la versión americana.

Por el otro lado, en el título sólo podemos seleccionar fabricantes japoneses, como por ejemplo Honda, Mazda, Daihatsu o Nissan. Una adición interesante sería incorporar fabricantes americanos y europeos, aunque presumo que no debe ser una tarea fácil. Pero si Sony lo pudo hacer con Gran Turismo, no veo la razón por la cual Sega no pueda ser igual de insistente.

Por último, la cantidad de circuitos disponibles es bastante escaso, y aunque el juego dispone de la opción de correrlos de manera inversa, esto no es suficiente y puede hacer que muchos jugadores se cansen rápidamente de las pistas existentes.

Así y todo, no hay que olvidarse que en la Dreamcast no hay demasiadas opciones en lo que a simuladores de autos respecta, por lo que el juego es más que recomendable. Ni hablar si se encuentran dentro del grupo de los fanas de los "fierros", ya que Sega GT es una oportunidad imperdible de meter mano en los más caros autos "Made in Japan".





Compañía / Distribución: Sega
Género: Juego de baile **Fecha de salida:** Junio 2000

Y entonces llegan ustedes una tarde cualquiera, y en vez de encontrarse con una redacción donde hay un montón de muchachos laburando, se encuentran con un montón de locos coreando las canciones de Ulala y marcando el ritmo con los pies, patas, antenas, o con lo que cada uno pueda. ¿Y qué está pasando, eh?

Space Channel 5. Eso es lo que está pasando. ¿Ulala? ¿Moroliens? Ahá. ¿Alguien los conoce? Bueno, nosotros en la Editorial algo sabíamos del tema, pero no fue hasta que recibimos el CD y lo metimos en nuestra recalentada Dreamcast que comprendimos que estábamos ante un fenómeno.

Tal fenómeno irremediablemente nos evoca aquellos otros grandes exponentes del género de los juegos de bailar, como Parappa the Rapper y Bust-A-Groove. Sega se puso loca y nos revoleó con esta maravilla, que por desgracia todavía la tenemos en japonés, pero igual le echamos mano y le dimos para adelante hasta donde pudimos. La conclusión es que estamos ante un juego original y que nos va a poner en forma haciéndonos danzar como maníacos de Michael Jackson.

Movete con Santiago

Para los novatos en el asunto, les contamos que los juegos de bailar son inexplicablemente adictivos. El baile mismo lo es. Por algo uno suele ir a cuanto boliche se pueda, ¿no? En Space Channel 5 la cosa pasa por seguir el ritmo de lo que acontece en pantalla, al estilo de aquél viejo juego, Simon. Algunos se deben acordar.

La historia que rodea a este nuevo impresionante juego de Sega (creado por la brillante mente japonesa de Tetsuya Mizuguchi y su equipo) es más o menos así: en las profundidades del espacio hay una raza de alienígenas locos llamados Moroliens, que desde hace incontables milenios bailan y bailan todo el tiempo. Estos funky-aliens deciden invadir la Tierra utilizando sus hipnóticos ritmos y bailes para adueñarse de la mente de los humanos. Y lo están consiguiendo.

Down, Up, Left, Down, Shoot, Shoot, Shoot

Ahí es donde entra Ulala, una súper simpática minita que no sólo baila como los dioses sino que se decide a salvar al planeta de la invasión bailantera de los Moroliens. Es el futuro, y Ulala es la estrella de la red de televisión Space Channel 5, así que utiliza sus encantos y habilidad para enfrentar la colorida amenaza.

El juego consiste de esta manera en imitar los movimientos que veamos en pantalla. Los Moroliens bailan y disparan sus pistolas de rayos, Ulala hace lo mismo. Por ejemplo, Los Moroliens inician una secuencia como ésta: "Down, Up, Down, Right, Shoot, Shoot, Shoot" (Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Pum, Pum, Pum) y nosotros debemos hacer que Ulala repita el movimiento. Para ello utilizaremos las teclas de dirección para movernos y la A y la B para disparar la pistola de rayos, dependiendo si queremos dispararle a los Moroliens para finiquitarlos o a los humanos para liberarlos de su trance hipnótico. Y cuanto más humanos logremos liberar de la hipnosis morolien, más puntos tendremos, el rating del programa trepará a las nubes y la audiencia será cada vez mayor, lo cual redundará en abundantes puntos para nuestro score.

スペースチャ

Por Durgan A. Nallar

Además, cada humano liberado se unirá a nosotros y formará poco a poco una coreografía de hasta doce bailarines que seguirán nuestro ritmo con verdadero entusiasmo. ¡A poco de comenzar, ya pareceremos un video de la MTV!

Al final de cada nivel, obviamente, Ulala deberá bailar contra un Boss bastante particular cada vez. En ese momento tendremos muy poco margen para el error, ya que si equivocamos unos pocos movimientos y disparos no sobreviviremos al siguiente nivel. Después la secuencia se alarga y el ritmo cambia, haciéndose más difícil.

¡Ulala diosa!

Gráficamente, el juego es una acabada muestra de lo que la tecnología de la Dreamcast puede brindar. El diseño es una mezcla de estilos, entre futurista y aquella de los años sesenta, abundante de colores primarios y motivos caleidoscópicos. Los fondos están siempre animados, aún cuando la cámara se encuentra en movimiento. Los personajes poligonales están superpuestos y cubiertos de texturas muy suaves, de manera que rara vez puede notarse las junturas de las articulaciones. El efecto es excelente.

Ulala es el personaje principal, aunque a veces podremos ver a otras conductoras de las señales rivales que presentan el mismo grado de detalle. La mayor parte del tiempo será Ulala a quien estaremos observando mientras baila y camina. Pero esto no resulta cansador, al contrario, porque la chica ha sido hecha con una gracia bellísima (adiós, Lara Croft). Sus movimientos son naturales, excepto cuando los movimientos de baile se tornan frenéticos, y todo en ella despide un halo de simpatía. En su vestuario siempre predominan los tonos anaranjados, y Ulala los irá cambiando a medida que el juego avanza. Podremos verla con una minifalda y botas en una escena, luego con unos ajustados shorts y un top en otra. Sin duda la chica tiene personalidad y hasta los Moroliens pierden el ritmo por admirarla.

Shake it!

El otro aspecto relevante, además de la inquietante presencia de Ulala, es naturalmente el de la música, puesto que éste es un juego de baile. Sin ella, Space Channel 5 no sería lo que es. Mizuguchi es reconocido por su afecto al tecno, y aquí vuelve a demostrarlo. Los ritmos son en su mayoría del tipo techno-house, pero por momentos encontraremos reminiscencias a otros estilos y mucha batería y bajos. Las voces, por su parte, son muy buenas, aunque podrían resultar molestas después de unas cuantas horas de escuchar a los incansables Moroliens.

En suma, el juego de Ulala es excelente. No perfecto, por desgracia, porque notamos que cuando hay muchos bailarines en pantalla el juego sufre para mostrarlos con fluidez. Tampoco hay una forma de jugar de a dos, ni siquiera entre Ulalas siguiendo un patrón rítmico, lo que hubiera sido bienvenido. Además, resulta necesario apretar las teclas a un ritmo un poco desfasado con relación a lo que vemos en pantalla. De todas formas éstas son cosas que podrían corregirse cuando sea lanzada la versión americana de Space Channel 5. Hasta entonces, seguiremos oyendo lo que dice Ulala, aunque no podamos entenderla. Qué nos importa, mientras ella siga bailando para nosotros.

¿Cómo, ya te leíste toda la revista? No importa, acá tenés más.

NINTENDO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST

NUMERO ESPECIAL 64 PAGINAS

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION — MAYO 2000

IMPERDIBLE!

El ABC de la PlayStation

La guía definitiva de trucos para PlayStation (Segunda Parte)

Syphon Filter 2

Solución completa!

Deception III: DARK DELUSION

Guía estratégica

Galerians

Solución paso a paso

Los mejores trucos para:

Medievil II, Rollcage Stage II, Urban Chaos, Virtua Cop 2, King of Fighters: KYO, Carrier, Hybrid Heaven y más!

OFFICIAL POWER PLAY ARGENTINA $2.90

ISSN 1514-9854

Y UN POSTER DOBLE DEL ESPECTACULAR SHENMUE!

HECHA EN ARGENTINA — 112 PAGINAS!

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ABRIL 2000 • $6.90

AÑO 3 • NUMERO 30

ISSN 0329-5222

EN EL CD DE ESTE MES:

Los demos de Half-Life: Opposing Force, Shadow Watch, Rollcage Stage II, Evolva, Nascar 2000, Metal Fatigue y más!

STAR WARS FORCE COMMANDER

Atacamos la base rebelde y te mostramos en exclusiva el nuevo juego estratégico en tiempo real de LucasArts!

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 199

Enteráte quiénes fueron los ganadores de la selec

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- Estrenamos nueva sección: La Comal
- Previews: Homeworld: Cataclysm y A
- Galería de Imágenes: NFS Porsche 200
- Soluciones y guías: Planescape: Tormen, Championship Manager Temporada 99/00 y Fausto: Los Siete Misterios del Alma

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Y otras demos espectaculares!

Rollcage Stage II
Shadow Watch
Nascar 2000
Evolva
Metal Fatigue
Invictus
Test Drive Le Mans
Klingon Academy
y más!

NUEVA INTERFACE!

ABRIL 2000 XTREME CD

Y EN LA COSA VISCOSA, LOS EXPERIMENTOS DEL DR. PICOR CON LOS SIMS ¡IMPERDIBLE!

PRIMERA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

Bienvenidos a la primera entrega de premios de Next Level!

Hemos decidido otorgar un reconocimiento a todos aquellos productos que durante 1999 se han destacado entre sus pares por brindarnos una experiencia de juego superior.

Las tres principales consolas que tenemos en nuestro país, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast, cuentan con algunos de los mejores títulos en la historia de la industria del entretenimiento.

A continuación, los invitamos a leer la nota que hemos preparado para ustedes, en la que encontrarán los juegos que más nos gustaron, sorprendieron, decepcionaron y convulsionaron, además de los periféricos más destacables para cada consola.

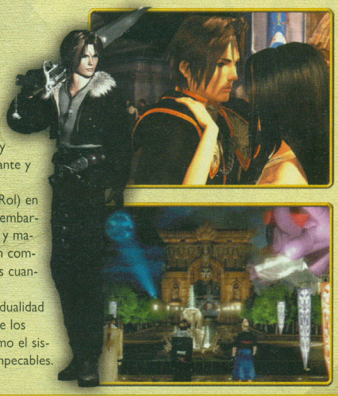
Por último, verán el título que ustedes mismos como lectores eligieron sobre todos los demás.

¡Felicitaciones, y gracias por participar!

PRIMER PREMIO

Final Fantasy VIII

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Squaresoft / Electronic Arts



La octava entrega de la serie más famosa para PlayStation es también la mejor de todas. Con este título Squaresoft logró explotar todo el poder tecnológico de la consola de Sony, y al mismo tiempo reunió una multitud de elementos clave para lograr una aventura emocionante y llena de sorpresas.
La séptima entrega de la serie fue uno de los mejores RPG (Role Playing Game, o Juego de Rol) en la historia de esta máquina, y a todos nos parecía difícil de superar en cualquier sentido; sin embargo, en Final Fantasy VIII no sólo Squaresoft repitió la proeza de brindarnos un juego adictivo y maravillosamente bien narrado sino que además logró crear relaciones entre los personajes tan complejas y potentes que el efecto es capaz de pararle los pelos a cualquiera (y de arrancar unas cuantas lágrimas en el proceso).
El nuevo sistema de magia, que convierte a los Guardian Forces en integrantes del grupo, la dualidad de historias entre los miembros de SeeD y Laguna y sus soldados que aparecen cada vez que los primeros sufren una pérdida de conciencia, mantienen al jugador pegado a la historia, así como el sistema de combate dinámico que obliga a actuar con urgencia. Gráficos, música y minijuego, impecables. Una pieza maestra.

SEGUNDO PREMIO

Guitar Freaks

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Bemani / Konami

¡Otra de las maravillas que nos dio la querida Play durante 1999! Guitar Freaks pertenece a la línea Bemani publicada por Konami, y sin duda se trata de una de las invenciones más ingeniosas y entretenidas jamás creadas para ninguna otra plataforma.
¡Hay que ver lo adictivo que se vuelve al primer tema!
Es que, quién más, quién menos, a todos nos gustan las guitarras eléctricas y siempre soñamos con ser una estrella de este instrumento. Guitar Freaks utiliza un sistema sencillo en el que nos presenta canciones que debemos acompañar nota a nota según las vemos aparecer en pantalla. Las canciones nos pasean por todos los géneros musicales - van desde un tranquilo blues al más desenfrenado rock pesado- y son de una calidad buenísima, algo fundamental para un título basado en música.
La cosa se pone mejor todavía si le agregamos el accesorio perfecto para este juego: la guitarrita.

TERCER PREMIO

Omega Boost

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Polyphony / Sony

Cuando ya parecía que no habría nada nuevo en el horizonte de los arcades de robots, apareció Omega Boost, diseñado por nada menos que Seiji Kawamori, el capo que tuvo que ver con la estructura de los impresionantes robots de una serie de culto del anime: Robotech.
Estaremos a los tiros tanto por el espacio como en la vasta superficie de varios planetas y por dentro de corredores metálicos atiborrados de enemigos, todo a una vertiginosa velocidad que nos pondrá de cabeza. ¡Lástima que sea un juego algo corto! Igual, su calidad es excelente. El detalle gráfico de nuestro amigo de titanio y acero es espectacular, demostrando que todavía a esta altura del partido se puede empujar todavía más la tecnología de la vieja consola gris de Sony. Con una libertad de movimientos nunca vista en un juego de este tipo, algunos de los más feos bosses para tortearse y música de la buena, Omega Boost ha obtenido el tercer premio mucho más que merecidamente.

LA SORPRESA

Guitar Freaks

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Bemani / Konami

¡Una sorpresa más que bienvenida! Nadie en la redacción esperaba que el juego de Bemani nos volviera locos como lo hizo. El primer día todos quedamos mancos de tanto tocar, y la verdad es que no paramos hasta destrabar la mayoría de las canciones. Y aún hoy lo seguimos haciendo. Cada tanto pelamos la guitarrita y nos mandamos unos conciertos impresionantes (otra que Santana). Y después llegó el Second Mix, un disco de datos con muchas más canciones, ahora cantadas en su mayoría e increíblemente mejores que las del disco original. La locura nos pegó más fuerte que antes. ¡Ahora estamos a la desesperada espera del Third Mix, que según prometieron vendrá con temas clásicos como Smoke On The Water, de Deep Purple!

LA DECEPCION

Ehrgeiz

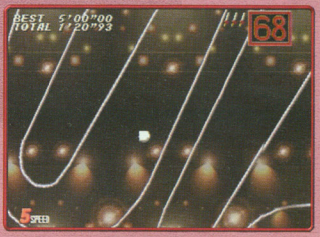
COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Dream Factory / Square

Desde que fuera anunciado, allá por 1997, estuvimos esperando con ganas a este juego 3D de lucha con el que Squaresoft, Dream Factory y Namco se suponía iban a cambiar para siempre el género. Todos pensábamos que lo iban a lograr, y cuando tuvimos a Ehrgeiz en las manos un poco más nos agarramos a las trompadas para ver quién lo metía primero dentro de la Play. El atractivo parecía mayor además si pensábamos que podríamos encarnar a los héroes de Final Fantasy VII mientras buscábamos hacernos con la espada conocida como Ehrgeiz y participábamos en distintos eventos deportivos. Por desgracia, nos dimos de narices contra un juego común y corriente, que no adicionaba nada al género. Encima, intraducible.

EL PEOR DE 1999

Irritating Stick

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Jaleco / Jaleco



Jaleco nos odiaba, parece, ese año del Señor de 1999. El tema es que cuando Irritating Stick llegó a nuestras mesas de trabajo, misteriosamente fue pasando de una en una hasta terminar en el escritorio de Santiaguito, nuestro querido amigo oso y especialista en analizar bazofias. Como sea, el Oso lo revisó pero después tuvimos que soportar sus aullidos durante horas hasta que logramos calmarlo. Irritating Stick consiste en guiar un palo entre las paredes de un estrecho corredor dibujado con líneas. Si el palo toca las paredes, chau, a comenzar tooodo de nuevo. Y no es nada fácil llevar el maldito palito entre las malditas paredes. Todo se mueve, chocamos cada segundo y de vuelta al principio... ¡Espantoso!

EL ACCESORIO

Guitar Freaks Controller

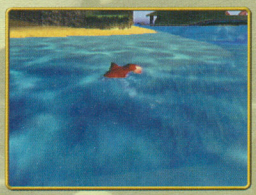
Guitar Freaks no sería igual sin este accesorio imprescindible para los poseedores del título. Jugar al maravilloso juego musical de Bemani es absorbente cuando sólo usamos el pad, pero apenas le pongan la mano encima a la guitarrita, ya nunca volverán a ser los mismos. ¡Nunca!

Por supuesto, sin la guitarrita tampoco podríamos ejecutar los temas más difíciles, a menos que sepamos aporrear en forma a nuestros pobres pads. El placer de ejecutar las notas en la guitarrita es muy intenso, sobre todo cuando tenemos que hacer el movimiento especial inclinándola como si fuéramos unos Jimmy Hendrix cualquieras. Esto provocará algunas risas y burlas de nuestros amigos que recién llegan a los conciertos de Guitar Freaks, pero estos son efectos que pronto desaparecerán, exactamente uno o dos minutos después de que tengan en sus manos este increíble accesorio.

PRIMER PREMIO

Donkey Kong 64

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Rare / Nintendo



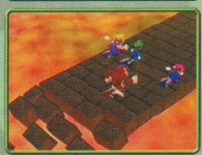
Y por fin el gorila más famoso de los videojuegos saltó a los 64 bits de la mano de Rareware. Una monada, miren. Lo mejor de Donkey Kong 64 es su enorme variedad de minijuegos y cosas para hacer, que van desde buscar objetos hasta participar en carreras a bordo de lanchas o revolearse con barriles. Esta vez el peludo se vino con cuatro amigos más: Diddy Kong, Lanky Kong, Tiny Kong y Chunky Kong, toda una banda de simios dispuestos a cualquier cosa con tal de salvar su paradisiaca isla de la invasión de K.Rool y sus cocodrilos locos (y de paso morfarse unas buenas bananas).

El paso del monazo a los 3D fue un acierto, como era de esperarse, sobre todo porque los viejos escenarios que todos supimos disfrutar durante años, desde principios de los '80 para ser precisos, ahora se ven espectaculares y colmados de detalles que harán la delicia de los aficionados al macaco. ¡Donkey Kong 64 utiliza el Memory Expansion Pack para mostrar sus gráficos en alta resolución! Además, los puzzles que presenta el juego son buenísimos, porque habrá que utilizar a cada mono según qué habilidad necesitemos, trabajar en equipo y, como siempre, ¡manotear cientos de bananas ocultas!

SEGUNDO PREMIO

Mario Party

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Hudson / Nintendo



El mono Donkey Kong podrá ser toda una estrella para nuestras Nintendo, pero el plomero Mario no se le queda atrás. Mario Party es como un juego de tablero, pero con muchísimas más opciones de las que podemos imaginar. Es uno de los juegos más ingeniosos y entretenidos que hayan salido jamás para la consola. Pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. El asunto es agarrar la mayor cantidad de objetos mientras avanzamos por el tablero tantos pasos como lo decida el azar.

Lo mejor de todo es que cada cierto tiempo deberemos participar en unos minijuegos que, por lo variados (son más de 50) y llamativos, justifican cada peso gastado en el cartucho. Los minijuegos comprenden toda clase de carreras, competencias de buceo, y eventos en los que si somos varios jugando tendremos que enfrentarnos dos contra dos o tres contra uno.

¡Sin duda, Mario Party los tendrá enganchados al televisor durante días enteros!

TERCER PREMIO

Star Wars Episode I: Racer

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: LucasArts / LucasArts

La carrera de Podracer que se hiciera famosa con el estreno del primer episodio de la saga de La Guerra de las Galaxias había hecho su aparición para PC con todo éxito. Así que todos pensábamos que debido al extraordinario requerimiento de hardware que demostraba el juego no tendríamos suerte en disfrutar del mismo vértigo en nuestras N64, obviamente más modestas en cuanto a potencia. Para sorpresa y alegría de todos, Racer funciona a unos constantes 60 cuadros por segundo y tiene unos gráficos que cortan el aliento (aún sin el pack de expansión de memoria), un control excelente y mucha pero mucha capacidad para engancharnos en las disparatadas carreras gracias a su impecable física.

Este es uno de los mejores arcades de carreras que salieron para Nintendo 64, por lo cual se los recomendamos a todos los felices poseedores de la consola. ¡Y encima con el atractivo de estar situado en uno de los universos más queridos por todos como es el de Star Wars!

LA SORPRESA

Resident Evil 2

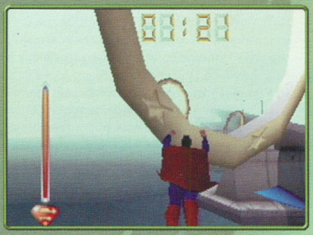
COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Angel Studios / Capcom

La sorpresa llegó de la mano de Angel Studios, que sin que podamos entender exactamente cómo, logró meter en un solo cartucho un juego que en su versión original para PlayStation ocupa nada menos que dos discos compactos. La saga Resident Evil es una de las más famosas en la historia de la consola de Sony, pero hasta ahora los usuarios de Nintendo se habían quedado con las ganas. Ahora por fin pueden internarse en las calles de Racoon City para devolver a los muertos vivos a donde deberían estar: bajo tierra. El cartucho sorprende además porque incorpora el juego desde las perspectivas de sus dos protagonistas, las secuencias de video a pantalla completa y el juego extra. ¡Increíble!

LA DECEPCION

Superman

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Titus / Titus

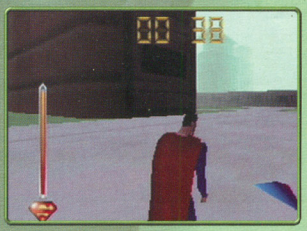


Desde 1938 que el Hombre de Acero estuvo dándonos alegrías. Quienes los conocemos lo vimos luchar contra cientos de enemigos, salvar una y otra vez a Louis Lane y Jimmy Olsen, y sufrir repetidos castigos por parte de su archienemigo, Lex Luthor, que siempre se las ingenió para darle una dosis de Kriptonita semanal. Lo vimos hacer de todo, al superhombre, incluso lo vimos morir y renacer. Pero lo que nunca habíamos visto, hasta que Titus tuvo la mala idea de hacer un juego basado en esta sabrosa licencia, es a un Superman tan pobre y desagradable. Ya todos nos habíamos puesto los calzoncillos sobre los pantalones y teníamos colgado un cacho de cortina roja sobre los hombros, listos para jugar con el poder del Hombre de Acero pero...

EL PEOR DE 1999

Superman

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Titus / Titus



...nada en este juego es rescatable (salvo la propiedad del cartucho de salir volando por la ventana como nuestro superhéroe); ni los gráficos, ni el incontrolable control, ni el sonido. ¿Qué estaba pensando Titus cuando lanzó tamaña desvergüenza al mercado? Y nosotros que encima lo compramos... En el juego hay que recolectar llaves para abrir puertas, noquear enemigos y pulsar botones en un cierto orden apenas nos lo indican; o sea, una combinación anticuada y muy aburrida a esta altura. Para colmo, los superpoderes del supertipo no son permanentes, hay que ganarlos y se desvanecen en unos segundos. Y ni hablemos de la miserable música, que debe ser última moda en Kriptón pero no aquí. Un superdesastre.

EL ACCESORIO

Memory Expansion Pack

No queda dudas de que el mejor accesorio para la consola de la gran N es el Memory Expansion Pack, que gracias a sus 4 MB extra logra mejorar algunos de los juegos más pulentas de Nintendo. Más memoria de sistema equivale a imágenes con una mayor resolución (más nítida), como en el caso de Gauntlet Legends, Rogue Squadron, Turok 2, etc, y en el caso de muchos de éstos títulos una velocidad más constante evitando el molesto tironeo que se ve cuando los escenarios están muy cargados.
En el caso de otros títulos como Donkey Kong 64 y lo que será la próxima aventura de Zelda, el uso de este accesorio es obligatorio y por este motivo viene incluido con sus correspondientes cartuchos.

PRIMER PREMIO

Soul Calibur

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Namco / Namco

He aquí un título que por sí solo justifica la compra de una Dreamcast. Namco se despachó con el mejor arcade de lucha de todos los tiempos y de todas las consolas juntas: mejor que Virtua Fighter 3, mejor que Tekken 3, mejor que cualquier otro. Gráficamente, Soul Calibur es una obra de arte y un monumento al poder de la tecnología que encierra la pequeña caja de Sega. El sonido es perfecto, y el responsable de hacernos sentir cada golpe y cada caída. Cuesta imaginar una ambientación más elaborada, fondos mejor dibujados, conceptos mejor empleados. Si no, pregunten a Gastón y Santiago, que no paran de jugar desde hace meses. Lo más destacable de Soul Calibur es su sistema de lucha de ocho movimientos y la impecable programación que simula la física real en el peso de las armas y en los desplazamientos. Los poderosos guerreros disponibles, cada uno con su armamento, varios trajes y múltiples y fascinantes movimientos especiales llevados a cabo por medio de una forma de control sencilla son un regocijo para los ojos y las manos. Los explosivos efectos de partículas, modelos poligonales complejos y luces dinámicas no son un obstáculo para que el juego se mueva a unos brillantes 60 cuadros por segundos de animación.

SEGUNDO PREMIO

Power Stone

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Capcom / Capcom

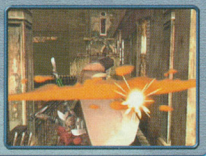
La salida de la nueva consola de Sega estuvo acompañada por algunos de los mejores títulos que hayan pasado por nuestras manos transpiradas de tanto jugar. En el caso de Capcom, desde el principio firmó los papeles para desarrollar títulos para Dreamcast. Uno de ellos se destaca por su excelente ambientación y jugabilidad: Power Stone. Entre los arcades de lucha es uno de los grandes contendientes.
Al jugarlo se siente como si uno estuviera al frente de aquellos espectaculares juegos de lucha 2D, pero aquí todo ocurre en magníficos 3D. Trompadas, patadas y llaves son una maravilla de ver, y los golpes especiales se pueden ejecutar siguiendo una secuencia especial de botones, con lo que la victoria siempre será del más habilidoso. Lo bueno es que encima de las piñas también se puede hacer un super ataque especial una vez que se hayan juntado las tres Power Stones del escenario, y además es posible revolearse con los muebles. ¡Una mazaaa!

TERCER PREMIO

House of the Dead 2

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Sega / Sega

¿A quién no le gusta los juegos de puntería? ¿Y a quién no le gusta cazar zombies? ¡A nosotros sí! House of the Dead 2 reúne ambas cosas para lograr un juegazo especial para ponernos los pelos como agujas. Esta joyita de Capcom tiene unos gráficos que nos hacen morir de asco y de miedo cada vez que un muerto se nos tira encima. ¡Y se nos tiran a cada rato!
El juego viene con una pistola especial para jugar -en su versión japonesa, porque en los Estados Unidos lanzaron el juego sin este accesorio fundamental- sin la cual no sería posible avanzar a lo largo de los impresionantes escenarios cubiertos de horrores vivientes.
Los zombies están modelados a la perfección y cubiertos con texturas que son un fenómeno. El sonido es impecable y, sobre todo, tiene un valor de jugabilidad muy alto, que incita a comenzarlo una y otra vez para tratar de aliviar la pantalla de cosas sin vida. Uno de los mejores juegos para Dreamcast.



LA SORPRESA

Soul Calibur

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Namco / Namco

Obviamente, no nos lo esperábamos. Sabíamos que Soul Calibur sería un buen juego desde que fuera exhibido en la Electronics Entertainment Expo, allá por 1998, pero no nos imaginamos que sería tan bueno ni que nos engancharía noches enteras jugando, ¡aún meses después de su publicación! Namco es conocida también por agregar toda clase de sorpresas en sus versiones hogareñas de los títulos que produce, y éste es el mejor ejemplo: Soul Calibur tiene muchos más modos de combate, el más interesante de los cuales -Mission- nos hace ganar puntos con los que podremos comprar arte en el "Museum". Esto nos recompensará con muchísimos premios relacionados con los guerreros. Increíble.

LA DECEPCION

Mortal Kombat Gold

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Eurocom / Midway

La afamada y ultra-violenta serie de lucha se nos vino abajo con esta nueva versión de Mortal Kombat IV. No es un juego enteramente malo, o no lo hubiera sido hace mucho tiempo; su defecto principal radica en que no aporta nada nuevo a lo que ya conocemos prácticamente de memoria. Con cosas como Soul Calibur dando vueltas por ahí, nos esperábamos un título espectacular que supiera aprovechar las capacidades técnicas de la consola, algo que realmente nos hiciera saltar de la silla con cada piñón.
Pero Mortal Kombat Gold no es más que un rejunte de las mismas cosas, una reunión de viejos personajes con sus mismos movimientos. Lo mismo de siempre, en realidad todavía peor...

EL PEOR DE 1999

Mortal Kombat Gold

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Eurocom / Midway

...porque tanto gráfica como sonoramente se quedó lejos en el tiempo. Es el Mortal Kombat 4 que jugamos hace casi dos años en nuestras PlayStation y Nintendo 64. Midway (Eurocom, en verdad) no hizo aquí el menor esfuerzo es crear un producto mejor. Tenía las herramientas y todo el poder de la Dreamcast, pero se limitó a copiarse a sí misma. Ni siquiera la respuesta de los controles es óptima, a pesar de que el pad de la consola hace un buen trabajo. Lograr la secuencia de una Fatalitie es poco menos que imposible, a menos que seamos auténticos fanáticos de la serie MK, y aún éstos se sentirán defraudados cuando hayan estado más de una hora luchando con los errores del juego. Una lástima.

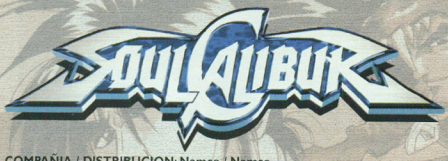
EL ACCESORIO

Arcade Stick

Nadie se quejó del diseño de la consola o de todas las características que ésta pudiese tener, sin embargo, a la hora de jugar a los juegos de lucha (como Soul Calibur o Power Stone), el pad que viene con la consola no satisface completamente las necesidades de los jugadores compulsivos. Es por eso que el premio al mejor accesorio de la Dreamcast se lo lleva el Arcade Stick. Con una base bien robusta y seis botones de la misma calidad que se pueden encontrar en cualquier casa de videojuegos, el ArcadeStick hace que juegos como Marvel vs. Capcom (que ni siquieran soportan el control análogo del pad) se puedan disfrutar tal como se lo merecen. Así que si sos un fanático de los juegos de pelea, tenés una Dreamcast y no te enteraste que existía uno de estos, conseguítelo... ¡ya! y así vas a poder realizar todos esos movimientos extraños que antes no te salían.

MEJORES JUEGOS DE 1999

SEGUN NEXT LEVEL



COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Namco / Namco

Noche tras noche, desde que saliera esta obra maestra de Namco, estuvimos dándonos una maza tremenda. Piña tras piña, garrotazo tras garrotazo, Soul Calibur se convirtió en el preferido de todos nosotros. Gastón y Santiago se especializaron cada uno en un personaje (la clave del éxito, porque así dominan todos los movimientos propios de cada quien) y ya son famosas en la editorial las peleas y los gritos.

Gastón juega con Cervantes y Santiago con Rock. No podemos decir quién es el ganador de casi todos estos estruendosos encuentros porque originaríamos un horrible ataque de celos y sin duda más interminables combates hasta que nuestra Dreamcast estalle (o hasta que Gastón confiese).

Sólo podemos decir que Soul Calibur es el mejor de 1999 para la redacción, no sólo por sus inmejorables gráficos, música y jugabilidad, sino porque también nos demostró que un arcade de lucha bien hecho puede robarnos más horas de sueño que cualquier otro juego.

SEGUN LOS LECTORES

FINAL FANTASY VIII

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Squaresoft / Electronic Arts

¡El maravilloso juego de Squaresoft es el elegido por ustedes, nuestros lectores, como el mejor de 1999! Estuvo seguido muy de cerca por Winning Eleven 4, que también obtuvo cientos de votos.

Es indudable que estamos ante uno de los mejores títulos que honraran jamás a una consola, en este caso PlayStation. El trabajo de la gente de Squaresoft no sólo ha conseguido superarse en calidad sino que logró conmover a todos cuantos lo han jugado.

Ya pronto podremos disfrutar de su secuela, Final Fantasy IX, el último de la serie para la vieja PlayStation, pero una vez más realmente cuesta imaginar que podrá ser mejor que la actual versión que estamos premiando. ¡Pero lo mismo dijimos cuando jugamos a la séptima entrega de la serie! Ya sólo queda instar a quienes no han jugado a esta maravilla de Squaresoft a que no pierdan más tiempo y empiecen a hacerlo.

Final Fantasy VIII es una experiencia fascinante.

W.S. Video juegos.

TODAS LAS CONSOLAS ,JUEGOS Y ACCESORIOS DE LA MEJOR CALIDAD ,ENTREGADOS A DOMICILIO CON UNA ATENCION Y UN SERVICIO UNICOS EN EL RUBRO.

SOLO MAYORISTA.

ENTREGAS A TODO EL PAIS

PlayStation SEGA GAME BOY COLOR

Pacheco de Melo 2921 Tel:011-1540225416

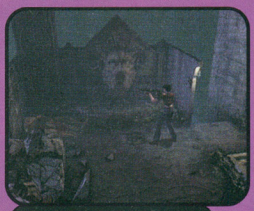
Contestador Mensajes tel:011-4805-2364

PlayStation

- Alundra 2 — 29
- F1 2000 — 29
- Galerians — 36
- Gauntlet Legends — 28
- Jedi Power Battles — 27
- King of Fighters 99 — 29
- Magical Disney Tour — 34
- MediEvil II — 39
- Music 2000 — 38
- NFS: Porsche Unleashed — 35
- Puzzle Bobble 4 — 30
- Renegade Racer — 27
- Superbike 2000 — 27
- Theme Park World — 28
- Urban Chaos — 28
- Vagrant Story — 40

Lo mejor del mes

Vagrant Story


Resident Evil: Code Veronica

Dreamcast

- Chu Chu Rocket — 31
- Dead or Alive 2 — 44
- Giga Wing — 30
- Gunbird 2 — 31
- NHL 2K — 30
- Resident Evil: Code Veronica — 42

PlayStation2

- Dummania — 46

Los íconos de Next Level

PlayStation
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADADORES

Dreamcast
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

PlayStation

Superbike 2000

Por Diego "Mamola" Vitorero

Sepan disculpar si usamos este espacio en cual tendríamos que dar un estudio objetivo sobre el juego. Pero con el permiso del jefe -al cual tuvimos que convencer a cambio de un paquete de galletitas de bajas calorías- nos urge la necesidad de publicar un llamado a la solidaridad pidiendo personal para la gente de la división deportiva de Electronics Arts. El texto es el siguiente: "Se solicita con suma urgencia algún programador de juegos con dos dedos de frente, preferentemente que se especialice en conversiones de PC a PlayStation que sea responsable y no se mande alguna avivada sólo para aprovecharse de las buenas intenciones de los jugadores más inocentes."

¡Quién nos puede explicar que después del excelente trabajo que hizo EA Sports en la versión para PC, Superbike 2000 pase a ser un título sin trascendencia en la simulación de motos para la Play?

Los gráficos, sonido y jugabilidad son lo peor de la conversión a nuestras consolas. Algo que nos causa nauseas de sólo pensar que tendremos que aguantarlos por unos instantes si queremos probar esta atrocidad de la industria del entretenimiento. Además de esto, la pantalla dividida verticalmente para el modo de dos jugadores no nos deja ver mas allá de algunos metros por delante de nuestras narices.

Lo mejor se centraliza en la etapa pre-competencia, en donde tenemos la posibilidad de elegir la moto, piloto, el tipo de cubiertas a utilizar, ajustar el ángulo de la horquilla, la relación piñón-corona y otras cosillas más. Lo único que pudimos hacer por Superbike 2000 es poner el puntaje de la edad de Cristo, pero creo que ni él lo puede salvar.

Compañía / Distribución: Ea Sports / Climax Group
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Simulador de motos (muy malo por cierto)

1 a 2 | 1

Lo Mejor: Elección y ajuste de la moto

Lo Peor: Los que hicieron la conversión

33%

PlayStation

Renegade Racer

Por Yago Fandiño

Caramba. No entiendo como algunas compañías pueden sacar juegos como éstos. Carreras del estilo Mario Kart, en el que uno va recogiendo algún que otro power up para hacer crema a los demás competidores, creo que están más vistos que la Guerra de las Galaxias. Y eso que el juego no es malo, lo que se dice malo. Las pistas con sus breves atajos y desviaciones, son algo divertidas (muy pocas, pero algo divertidas) y tienen una variante que las hace medianamente interesantes: de tanto en tanto, no sólo hay que llegar primero en un tiempo estipulado, si no que además hay que cumplir ciertos objetivos como saltar determinada cantidad de metros en unas rampas, o recoger globitos, frutitas y demás etcéteras que se les ocurran. Pero no alcanza para hacer del juego algo distinto. Definitivamente, no. Por otra parte, los efectos de luces y los de sonido están bien. Nada más. A los personajes y a sus respectivos vehículos (lanchitas) jamás los vamos a extrañar, más allá de algún sargento simpaticón o un científico loco de los que nunca faltan. El engine del juego zafa y lo demás es lo de siempre: Un botón pa´ acelerar, otro pa´ frenar y a tirar bombas y misiles que todo el año es carnaval. Por último, el modo dos jugadores es aceptable. Ah, me olvidaba, a medida que vamos avanzando en el juego podremos desbloquear nuevos competidores (no era muy importante, ¡cierto?). Si les gustan este tipo de juegos y aceptan un consejo (van a tener que aceptar porque no les queda otra), prefiero el viejo Micro Machines V3 (soy un nostálgico, discúlpenme), NASCAR Rumble o en su defecto el muy, muy agradable Crash Team Racing.

Compañía / Distribución: Interplay
Dirección de Internet: www.interplay.com
Género: Carreras de lanchas

1 a 2 | 1

Lo Mejor: Los objetivos de algunas carreras

Lo Peor: Ya estoy hasta la pera de clones

53%

PlayStation

Jedi Power Battles

Por Santiago Videla

Jedi Power Battles es el nombre de este nuevo "currito" (por llamarlo de alguna manera) que LucasArts se ha mandado con su omnipotente licencia de Star Wars. En este juego la acción se resume a ir por cada nivel eliminando con nuestro sable láser a cada bicho que se nos cruce por delante y saltando entre plataformas de vez en cuando.

Cada uno de los 5 Jedi que podemos elegir (Qui-Gon y Obi Wan incluidos) tiene diferentes ventajas y habilidades y sin duda lo más interesante que veremos aquí es el hecho de que se puede jugar de a dos a la vez.

De gráficos, la cosa biene bastante bien, ya que los modelos están bien logrados e incluso los efectos especiales tienen un buen nivel; el único problema es que a pesar de que con respecto a otros títulos de Star Wars se notan algunas mejoras, todavía hay problemas de cámara bastante serios, que por momentos nos complican la vida más de lo necesario.

Al drama con las cámaras se le suman los saltos, ya que en muchas ocasiones el ángulo desde el que vemos la acción no nos permite medir bien la distancia y encima que ya de por sí saltar es bastante jodido, esto dificulta mucho más nuestra tarea, convirtiéndose en un juego bastante frustrante.

Sin dudas, creo que a veces una buena licencia acompañada de buenos gráficos no es suficiente como para lograr un clásico. Si bien este juego no es malo, les recomiendo que antes de decidirse lo piensen bien.

Compañía / Distribución: LucasArts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Acción / Arcades

1 a 2 | 1

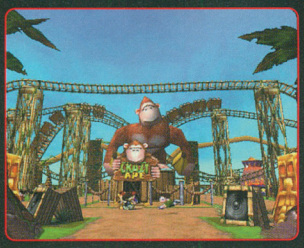
Lo Mejor: Se puede jugar de a 2

Lo Peor: Los saltos son un cáncer

62%

PlayStation

Theme Park World



Por Marcelo Peñalver

Tipicamente, el éxito de las conversiones de PC a consolas depende en gran medida de cómo es trasladado al pad el trabajo del teclado y el mouse. Siempre hay pequeños problemas en los juegos de estrategia o simulación que intentan incorporar los tradicionales menúes de iconos en una consola. Pero Theme Park World (TPW) está libre de estos inconvenientes. Armar nuestro parque temático es simple gracias a su efectivo sistema de control. El asignamiento de los botones se exhibe permanentemente en una esquina de la pantalla para recordarnos cómo hacer lo que deseamos. Aún construir largas y complejas montañas rusas es rápido y fácil. Al comenzar sólo podremos armar un parque ambientado en la prehistoria, pero a medida que progresemos en él se nos recompensará con boletos de oro ("gold tickets"), que pueden ser usados para comprar atracciones o elementos especiales o bien para acceder a parques con otros tópicos, como puede ser el horror, el espacio o el imperio Azteca, entre otros. Cuatro de estos boletos compran la filmadora, quizás la innovación más llamativa en TPW. Con ella, la vista del juego cambia a primera persona, y podemos caminar por nuestro parque, subir a los juegos, participar de las exhibiciones y apreciar personalmente el nivel de vandalismo y suciedad. Aunque la calidad gráfica en esta perspectiva deje que desear, es un aditivo util y novedoso.

TPW es una excelente conversión, que aunque obviamente no pueda igualar los gráficos de la versión de PC (la capacidad gráfica de la Play quizás no haya sido aprovechada al máximo), la variedad de parques, atracciones y accesorios más el acertado sistema de control y las innovaciones presentes lo hacen muy jugable y divertido.

Compañía / Distribución: Bullfrog Productions / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Simulacion / Estrategia

1 5

Lo Mejor: El control

Lo Peor: Graficos mejorables

78%

PlayStation

Urban Chaos

Por Martín Varsano

El crimen está desbordando en la ciudad de Union City, así que la policía busca nuevos reclutas para poner un poco de orden al caos reinante. Ahí es donde aparece D'Arcy Stern, muchacha con pocas pulgas que controlaremos en la mayor parte del juego. Luego de los test iniciales (que nos ayudan a memorizar los controles), estaremos listos para recorrer la ciudad, buscando desmantelar una organización que se hace llamar "Wildcats". Y déjenme decirles que "recorrer" es la palabra adecuada, ya que la niña deberá usar sus patitas o los vehículos dispuestos para el caso, en una ciudad bastante poblada y muy bien ambientada, con transeúntes pululando por doquier, y autos congestionando el tráfico de esta caótica urbe.

El juego, al igual que su par en la PC, está muy bien realizado, aunque el único punto criticable tal vez sea la similitud de sus misiones, lo que hace que la cosa a veces se ponga un tanto monótona; y por el otro lado la violencia con la que la cámara se sacude a medida que busca el mejor punto para enfocar a nuestra heroína. También, como era lógico de esperar, la inmensa cantidad de detalle hace que en ciertas ocasiones todo se enlentezca un poco.

Así y todo, el juego es una buena recomendación para los que estaban buscando un arcade con una historia bastante interesante, o por qué no, limpiar esta ciudad en donde los malhechores son moneda corriente.

Compañía / Distribución: Eidos Interactive
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Arcade en tercera persona

1 1

Lo Mejor: La ambientación

Lo Peor: Las sacudidas de la cámara

76%

PlayStation

Gauntlet Legends

Por Rodolfo A. Laborde

Para todos aquellos que no se acuerden del famosísimo Gauntlet, o que son demasiado jóvenes, les contamos cómo viene la mano con este juego. Podemos elegir, en un principio, entre ser un bárbaro, una valkyria (guerrera de la mitología nórdica), un mago o una arquera elfo. Como es de esperar, cada uno tiene características distintas al otro. Por ejemplo, tendremos los clásicos personajes poderosos pero lentos y los ágiles y veloces pero con ataques poco potentes. La valkyria es quizás la mejor balanceada en ese sentido.

La acción siempre transcurre en lugares bastante amplios, repletos de monstruos, muchos tesoros y objetos mágicos que aguardan ser recogidos y utilizados por nosotros. Otra característica que destacaba a Gauntlet de otros titulos (y que en esta secuela sigue siendo así) es la posibilidad de jugar ayudándose unos a otros y la vista aérea de nuestros personajes -que en Legends se asemeja mucho al ángulo de visión de Ninja - Shadows of the Darkness, de Eidos-. Obviamente, Gauntlet Legends cuenta con gráficos muy superiores a los de su antecesor, música céltica muy adecuada para este tipo de juegos épicos y varias opciones extras, como la posibilidad de elegir entre cuatro tipos distintos de personajes para cada uno de los aventureros, además de un mayor uso de gráficos en 3D y mejor ambientación.

En definitiva, Gauntlet Legends es un atractivo juego, más aún si les gusta todo lo referente a la fantasía heroica, Tolkien y los juegos de rol. Los va a tener enganchados al televisor por un buen rato.

Compañía / Distribución: Midway Games West
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Acción / Aventura

1 a 4 1

Lo Mejor: Hace honor al juego original

Lo Peor: A veces las vistas no ayudan para nada

61%

PlayStation

Alundra 2

Por Maximiliano Ferzzola

Al jugar "Alundra 2", desarrollado por Contrail y distribuido por Activision, me dio la impresión que éste nada tenía que ver, en un comienzo, con la serie Alundra. Pero los muchachos, al darse cuenta del desastre absoluto que hicieron y la cantidad de guita invertida, no les quedó otra que decir que era la continuación del popular juego para, por lo menos, recuperar algo del vil metal invertido. Pero dada la calidad de esta momia, no creo siquiera que logren juntar suficiente para una pizza.
Alundra era un lindo juego de rol en 2D. Acción en vivo, gráficos coloridos y copados, una historia interesante y buenos. En esta desdeñable continuación los gráficos son horribles. No aceptaría tal calidad ni siquiera cuando la Play había salido al mercado. En vez de 2D, acá las cosas se vuelven todas tridimensionales y cuadradas, sin demasiadas texturas, claro está. Muy poco jugable y para colmo aburrido. La historia va así: Flint es un caza piratas y hay un precio por su cabeza, bla bla bla, y tenés que derrotar a Mephisto, un mago muy malo quien inserta chips en los seres vivos para dominarlos y bla bla bla. Lo que pasa es que después de ver por unos minutos cómo esos cuadrados juegan a ser héroes ya te enfermás del estomago. Y desesperadamente buscás Final Fantasy VIII para que te cure del espanto (¿o será... asco?). Lo que más zafa del juego son las voces de los personajes y las líneas de diálogo, por decir algo a su favor. Si estos tipos siguen así, dentro de un tiempo van a estar gritando: "¡Mi reputación! ¡Mi reputación! Mi reino por mi reputación... A lo que vamos a responder: ¿Cuál?

Compañía / Distribución: Contrail / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: RPG

Lo Mejor: Las líneas de diálogo

Lo Peor: Todo lo demás

34%

PlayStation

F1 2000

Por Diego "Ayrton" Vitorero

F1 2000 es uno de juegos capaces de marcar un antes y un después en nuestras vidas consoleras. Luego de jugarlo y notar sus impresionantes cualidades, el mundo de la simulación nunca volverá a ser el mismo. EA exprime al máximo la licencia otorgada por la FIA, todos los circuitos de la actual temporada de la categoría máxima del automovilismo, pilotos, escuderías y autos están contenidos dentro del amplio espectro de opciones que el juego posee. Algo que nos sobresaltó fue el sistema usado para transmitir las vibraciones al pad analógico: cuando estamos al mando de los monoplazas el cambio de marchas, aceleración, frenadas, derrapes y el paso por los "pianitos" se transfieren precisamente al pad, ayudando así a un mayor realismo y ambientación. El diseño de los autos es bárbaro, cada uno conserva sus detalles originales. No solo podemos cambiar la cantidad de vueltas para la carrera, condiciones climáticas y nivel de daño, también es posible establecer la estrategia a seguir en la competencia, configurando la reposición de combustible, neumáticos y una serie de cosas que se complementan para que actuemos como manager del equipo. Los que no estén acostumbrados a este tipo de simuladores es bueno que sepan que cuesta un poco tomarle la mano, pero con paciencia y dedicación todo va a salir bien. F 1 2000 te hace sentir como un auténtico piloto de Formula Uno. Reúne la cantidad de condiciones que cualquier fanático de la velocidad exige de un juego de este género, y más sabiendo que EA Sports tiene las narices metidas en el tema, lo cual prácticamente garantiza un buen producto. Psygnosis, el rey de la simulación, tiembla.

Compañía / Distribución: EA Sports / Visual Sciences
Dirección de Internet: www.easportsf12000.com
Género: Simulador de F1

Lo Mejor: Realismo. Gráficos. ¡Es un fierro!

Lo Peor: Es un poco difícil

89%

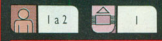
PlayStation

King of Fighters 99

Por Santiago Videla

Tal y como sucede año tras año, SNK vuelve con una nueva versión de su archiconocida serie King of Fighters y a pesar de que esta nueva versión no es lo que llamaría una superproducción, tengo que reconocer que por lo menos esta vez sus creadores se han esmerado un poco más que de costumbre.
Como primera novedad en lo que respecta a la serie KOF, esta vez los equipos están formados por 4 personajes en lugar de los clásicos 3, pero uno de estos 4 luchadores sólo podremos usarlo para que nos asista durante los combates al mejor estilo de los juegos de la serie "Vs" de Capcom. Además de tener un amplio rejunte de personajes de las versiones anteriores, esta vez los muchachos de SNK han decidido ponerse un poco las pilas y agregar 6 personajes nuevos que no habían sido usados en otros juegos de esta compañía, como para que el juego sea un poco más variado.
Si bien la calidad de los gráficos es casi idéntica a la de la versión anterior (KOF 98), la mayoría de los escenarios están muy bien hechos y lo mejor del caso es que los recortes en las animaciones de los personajes se notan mucho menos que los dmás KOF para Play, lo que dá como resultado un movimiento bastante más prolijo. A pesar de que los tiempos de carga entre los combates sigue siendo elevados, el juego tiene una buena variedad de opciones y sin duda es la mejor versión de la saga KOF hecha para Play hasta ahora.

Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de pelea



Lo Mejor: La variedad de personajes

Lo Peor: Los tiempos de carga

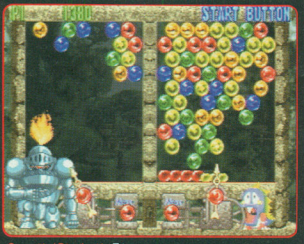
76%

PlayStation

Puzzle Bobble 4

Por Maximiliano Ferzzola

¡Y otro "Puzzle Bobble"! ¿Que bueno? El cuarto es esta vez... ¿Pero hace cuánto que salió el tercero? Muy poco... Y bueh... como que no se puede esperar nada muy nuevo ¿no? Y... no. Pero igual es divertido ¿eh? Sí, es divertido. Qué sé yo... a mí me gustaron los anteriores, claro. Es como una expansión. Niveles nuevos, un par de modalidades de juegos más, y.... bueno, nada más. Pero es divertido... Además de la clásica modalidad de ir pasando pantallitas (que hay bastantes), podemos jugar Vs... Sí, Vs... contra un amiguillo o contra la máquina... ¡AH! ¡Pero está todo en ponja! Y bueh... pero es divertido... Los gráficos no son formidables, pero no son malos. Los sonidos y la música acompañan bien el ritmo del juego... La jugabilidad está bien... Es bastante adictivo además y, claro, muy divertido... Y nada, como siempre hay que acomodar burbujitas de los mismos colores en trios o más para que desaparezcan hasta que no quede nada en pantalla. ¿Originalidad? Y... la misma que pueden tener las 100 versiones diferentes de Tetris, ¿me explico? Pero es divertido ¿eh? Eso sí, divertido y adictivo. Podés jugar con muchos personajillos Cutes también, y cada uno tiene su final... Están los dos dragoncitos, ¡ah!, y hay uno muy malo, hay haditas y maguitos, y otros más. En el modo original es lo mismo jugar con cualquiera de ellos, pero en el modo Versus la cosa cambia. Qué sé yo... a mí el juego me gustó, pero reconozco que si no te simpatiza esta saga no vas a flashar. Bueno, ni siquiera si te gusta, porque es más de lo mismo... pero es divertido, ¿eh? Eso sí, es muy divertido. Y adictivo, claro.



Compañía / Distribución: Taito
Dirección de Internet: www.taito.co.jp
Género: Puzzle

Lo Mejor: Divertido y adictivo

Lo Peor: Nada realmente nuevo

58%

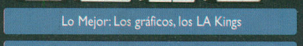
Dreamcast

NHL 2K

Por Sebastián Riveros

Aunque EA Sports no se decide a sacar títulos para Dreamcast, la gente de Sega no parece preocuparse en lo más mínimo. La serie de Sega Sports ha producido títulos excelentes para la consola. Y otra prueba de esto es NHL2K. Los que tengan cable tal vez hayan visto algún partido de este fascinante deporte que es el hockey sobre hielo. Y NHL2K lo retrata casi a la perfección. La velocidad, la violencia, los escapes desesperados con el tejo. Dreamcast nos lo muestra con una precisión digna de destacarse, desde los movimientos de los jugadores hasta las marcas de los patines en el hielo. Los jugadores controlados por la IA parecen estar vivos y no perdonarán nuestros errores. Esto podría resultar frustrante para los novatos, pero el juego está tan bien realizado que queda más bien como un desafío. Muchos podrán decirme que no les atrae la propuesta, que no saben, ni les interesa saber quienes son Stephane Fiset o Dan Modano. Pero lo que sí sabemos es que a todos les gusta divertirse. Y NHL2K es extremadamente divertido. Los relatos y comentarios son muy buenos, aunque, como siempre, se vuelven un poco repetitivos a la larga. Tampoco hay un modo de practica. Si no tuvieron experiencia previa con esto del hockey, el juego puede parecer algo complicado, pero en cuestión de unos minutos le van a ir tomando la mano. Sega anota otro punto con este gran juego, que nada tiene que envidiarle a su par de EA Sports (salvo el modo de practica ya mencionado y la ausencia de la sirena al anotar como locales, el único error en el área de sonido, que salvo por esa omisión es otro punto fuerte del juego.) Ahhh... si solo se jugaran con un Soccer 2K... (¡por favoooooor...!).

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Deportes



Lo Mejor: Los gráficos, los LA Kings

Lo Peor: No hay modo de práctica. Los Dallas Stars

91%

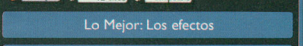
Dreamcast

Giga Wing

Por Santiago Videla

Parece ser que salvo algunas excepciones, este año la gente de Capcom se ha propuesto desilusionar no sólo a los usuarios de PlayStation (como sucedió con Strider 2) y por eso es que han preparado este espectacular garrón, para que cualquier desprevenido poseedor de una Dreamcast se agarre de los pelos.
Así es, damas y caballeros, un nuevo proyecto de Capcom, que prometía mucho, terminó siendo una verdadera decepción porque en lugar de ser un juego de naves único en su tipo (como se anunciaba en todos lados) terminó siendo algo casi idéntico al conocido 1943, sólo que con una ambientación futurista y un nivel de dificultad que roza lo irracional.
Lo primero que se destaca de este juego son sus anticuados gráficos, que a pesar de no ser malos podrían haber estado mucho pero mucho mejores. Para colmo el juego en sí es muy corto en comparación con otros títulos parecidos (unos 7 niveles en total) y, tal vez, lo mejor que pueda llegar a tener son los efectos especiales, aunque la increíble lluvia de balas que casi en todo momento cae sobre nosotros no nos permite ver mucho.
Al final, lo que parecía todo un clásico terminó siendo un arcade de medio pelo que ni siquiera le hace competencia a los primeros juegos de naves de Play, lo que es una verdadera lástima, porque con un poco más de pilas podrían haber llegado a hacer algo muy bueno.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de naves



Lo Mejor: Los efectos

Lo Peor: Es muy mediocre

48%

Dreamcast

Chu Chu Rocket

Por Santiago Videla

Seguramente al ver este nombre se estarán imaginando que esto es una cargada, bueno a decir verdad a mí me pasó lo mismo, pero lo que a simple vista parecía un título totalmente bizarro terminó siendo uno de los mejores juegos de ingenio que se pueden conseguir en Dreamcast hoy por hoy.
Este juego es una especie de combinación entre el conocido Lemmings y otro título no tan popular como Star Wars EP1: Pit Droids, ya que aquí tendremos que guiar un grupo de ratones hasta unos cohetes, que vendrían a ser la salida, sólo que la forma de dar las órdenes es casi idéntica a la de Pit Droids.
En Chu Chu Rocket la única forma de controlar el movimiento de nuestros ratones es colocando símbolos en su camino que les indicarán hacia dónde ir, la dificultad está en que la cantidad de símbolos que tendremos en cada nivel siempre será limitada.
Además de su amplia variedad de opciones, este juego incluye varios modos para que jueguen hasta 4 personas al mismo tiempo e incluso nos permite editar y armar nuevos niveles.
Además de esto, Chu Chu Rocket cuenta con una opción que nos permite jugarlo por Internet e incluso podemos bajar nuevos puzzles en caso de que hayamos terminado los que ya vienen.
A pesar de que gráficamente no es una maravilla, si ustedes son de colgarse con los juegos de ingenio, con éste tienen diversión asegurada por un buen rato.

Compañía / Distribución: Sega / Team Sonic
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Ingenio

1-4 Players | VMU compatible 12 blocks | Jump Pack compatible | VGA Cord

Lo Mejor: Resulta muy entretenido

Lo Peor: No es muy original que digamos

77%

Dreamcast

Gunbird 2

Por Santiago Videla

Realmente, no sé que está pasando con la gente de Capcom, pero creí que al la hora de hacer juegos eran un poco más serios.
Supongo que a los integrantes de la división que está a cargo de este tipo de juegos deben tenerlos encerrados bajo tierra, completamente aislados del mundo y todavía nadie les debe haber avisado que ya no estamos en la década de los ochenta.
Pese a que parecía que después de sacar un título como Giga Wing, lo pensarían dos veces antes de mandarse un moco similar, pocos días antes del cierre de este número de Next Level me encontré con este nuevo título sobre mi escritorio.
Tal fue mi sorpresa cuando empecé a ver este juego, que hasta Giga Wing me llegó a parecer bueno... qué sé yo, tal ve sea una joda del día de los inocentes, pero les aseguro que al que lo compre no le va a parecer muy gracioso, en especial si después no lo puede devolver.
Gunbird 2 es exáctamente igual a Giga Wing, pero con la diferencia de que en lugar de naves tendremos que manejar algunos de los más ridículos personajes jamás vistos en un arcade de este tipo, como por ejemplo un genio sobre una alfombra, una especie de caballero y otras payasadas similares. Como broche de oro y para no ser menos, este juego es tan imposible como su "hermano gemelo", solo que algunos escenarios están mejor dibujados, igualmente se van a divertir más jugando al Galaxian, que a este fraude.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de naves

1-2 Players | VMU compatible 12 blocks | Jump Pack compatible

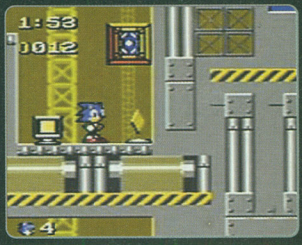
Lo Mejor: Algunos escenarios

Lo Peor: Es más mediocre que Giga Wing

39%

Neo Geo Pocket

Sonic Pocket Adv.



Por Santiago Videla

Para sorpresa de muchos, Sega también ha decidido darle su apoyo a esta nueva consola portátil y su primer título es nada menos que una nueva versión de uno de sus más exitosos arcades de plataformas de todos los tiempos.
Sonic Pocket Adventure es una especie de adaptación de la versión para Sega Genesis del segundo título de esta serie, pero con agregados entre los que encontraremos varias opciones especiales, mini-juegos y algunas cosas más.
En líneas generales, esta versión es prácticamente idéntica al original y, además de tener enormes niveles repletos de objetos secretos y demás cosas, el juego se mueve a una velocidad realmente sorprendente para una consola de estas características.
Además del juego en su modo clásico, también hay dos modos especiales en los que podemos resolver "puzzles" o intentar superar los récords de tiempo en cada nivel. También existe un tercer modo especial llamado "duel", que nos servirá en caso de que podamos conectarnos con otra NGP por medio del cable de "link".
Sonic Pocket Adventure es una excelente conversión de todo un clásico. Sin temor a equivocarme, creo que por ahora éste es uno de los mejores y más entretenidos arcades de plataformas que van a conseguir para esta máquina, así que no lo piensen demasiado porque con este juego tienen la diversión asegurada por un buen rato.

Compañía / Distribución: Sega / SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de plataformas

1 a 2

Lo Mejor: Es casi identico al original

Lo Peor: Algunos niveles son algo confusos

88%

LLEGARON LAS CARTAS EN ESPAÑOL DE

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64

TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS

TODOS LOS TITULOS!!

PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

POW

TENEMOS
TODO PARA
SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)

ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A SA
E-MAIL: POWERONC
NUEVA DIRECCION DE INTERNE

SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!

REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS DEFINICION DIGITAL

VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!

WER®
ALL
SIEMPRE MAS

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!!

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
E@CIUDAD.COM.AR
T: WWW.POWERALL.COM.AR

Magical Disney Tour

Por Martín Varsano

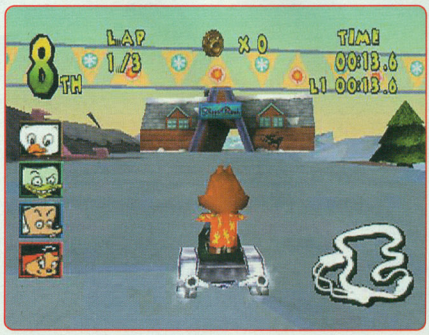
Con este título me terminé de convencer: Los de Disney, donde ponen el pie, ganan. No importa que sus intenciones no sean del todo buenas, o que el juego no sea todo lo que se esperaba... ¿Cómo no dejarse atrapar por su increíble mundo de fantasía, que siempre nos trae recuerdos de nuestras visitas a sus parques temáticos?

Roll up to the Magical Tour

En este caso, el bombardeo de recuerdos viene de la mano de Magical Disney Tour, un arcade de carreras enrolado en la línea de Crash Team Racing, pero modificado hábilmente por las manos de algunos cerebros detrás de la megacorporación, para que al instante que pongamos el CD dentro de la PlayStation, nos afloren las lágrimas pensando en cuándo regresaremos a ese lugar soñado que es Disney, en Orlando.
Luego de las presentaciones de rigor de las compañías encargadas de generar este interesante arcade (vale la pena destacar que detrás de Disney y Eidos encontramos a Crystal Dynamix, responsables de títulos como Pandemonium y Gex), una vista panorámica de Magic Kingdom nos introduce al menú introductorio, no sin antes realizar una breve charla con el grillo más famoso de los estudios de Walt: Pepe. El nos indicará cuales son los pasos a seguir, y de aquí en más podremos seleccionar tres modos de juego: Adventure, Time Trial y Versus. En el primero, ganar las carreras nos hará acreedores de una parte de la máquina (lo explicaremos más adelante). El segundo modo, bien conocido por todos, posibilita participar en todos los circuitos disponibles (del tema de las pistas vamos a hablar en detalle de aquí en más, ya que sin duda son el punto fuerte de este arcade), y por último, el modo versus, en el cual pueden participar dos jugadores en la misma máquina.

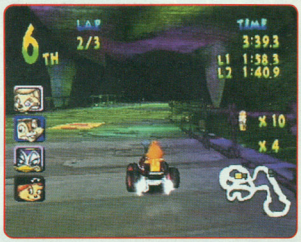
Los Piratas del Caribe

No, no me estoy refiriendo a los programadores del juego, sino a una de las pistas de Magical Disney Tour. Como se podrán imaginar, el indiscutible gancho del título radica en la temática en la que se inspiraron para realizar las pistas: Atracciones que se pueden encontrar en los cuatro parques temáticos de Disney: Animal Kingdom, Magic Kingdom, Epcot Center y MGM. Haciendo una jugada que sólo se puede calificar de magistral, con esta característica convirtieron un juego que no pasaría de ser otro arcade de carreras (de esos que inundan las consolas) en un título que seguramente arrancará sonrisas de complicidad a más de uno, rememorando vacaciones pasadas. Para los que hayan estado recientemente en los parques de Disney, vamos a comentar los nombres de algunas atracciones, perdón, pistas: Test Track (Epcot), Los Piratas del Caribe y La Mansión Embrujada (Magic Kingdom), y hasta la nueva montaña rusa de Aerosmith en MGM, Rock 'n' Roller Coaster. Y lo mejor de todo es que las similitudes con las atracciones no terminan en el nombre, sino que en todos los casos podremos ver ciertos pasajes que se corresponden con los paseos, por lo que no será extraño ver a los piratas en acción, o por qué no observar escenas que ocurren dentro de los túneles de Splash Mountain. Y ni hablar de la música, idéntica a la que alguna vez oímos dentro de las atracciones. Como mencionamos al principio, un virtual bombardeo de recuerdos, que ablandará el corazón de hasta el más duro.
Obviamente, todo esto está unido con una historia bastante original. Chip y Dale descubrieron uno de los grandes secretos de Walt Disney World: La Máquina de la Magia, encargada del show de fuegos artificiales con el cual el parque deslumbra a la concurrencia antes de cerrar. Bueno, estas dos traviesas ardillas metieron "accidentalmente" avellanas en la maquinola, lo que hizo que la misma vuele por los aires. Nuestro objetivo será el de participar en todas las competencias, y al salir ganadores recuperaremos una parte del ingenio anteriormente mencionado, para de esta forma no desilucionar a los visitantes.



Correte o te tiro una avellana

Los participantes de la carrera, como pueden imaginarse, son personajes de la extensa galería de Mr. Walt, entre los que se encuentran las dos famosas ardillas, Chip y Dale. No es casualidad, entonces, que dentro de los power-ups que se encuentran diseminados por el camino encontremos, entre otras chucherías, avellanas para lanzar a nuestros oponentes que se nos adelanten, unas cañitas voladoras que se pueden dirigir por un breve lapso de tiempo y hasta un hechizo para convertirlos momentáneamente en sapos.
Tal vez parte de la magia del título se pierda si nunca fuimos a Disneyworld, pero así y todo es un muy buen arcade, que compite sin envidiarle nada a los otros arcades del género. Pero si tuvieron oportunidad de pegarse una vuelta por Orlando, Magical Disney Tour será seguramente una "fiesta inolvidable", y la mejor excusa para regresar al mágico mundo de Walt Disney, aunque sea por unas horas y en nuestra querida PlayStation.



Compañía / Distribución: Crystal Dynamics / Eidos Interactive - Disney
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Arcade de carreras

1 a 2 | 1

Lo Mejor: La temática de las pistas. La música

Lo Peor: Algunos circuitos son un poco largos. La dificultad

85%

Need for Speed: Porsche Unleashed

Por Martín Varsano

Nos ha llegado lo que tal vez sea el último título de la franquicia Need for Speed para la PlayStation, y los seguidores de las frenéticas carreras de Electronic Arts pueden respirar tranquilos, ya que el título cumple decentemente con las expectativas que se habían generado en torno a él. A no desesperar, amigos, ya que esto no significa el fin de una de las más famosas sagas de la historia de los videojuegos, sino que se espera que la compañía comience a desarrollar para la nueva consola de Sony. Así que con un poco de suerte, las futuras encarnaciones de Need for Speed para PS2 se verán igual (o tal vez mejor) que sus pares de PC. Algo que se ha convertido en una necesidad, como veremos más adelante en esta nota...

Podés elegir un Porsche... o un Porsche

El título de este juego de carreras lo dice todo, pero para los que todavía no se han dado cuenta, vamos a comentar que en esta ocasión el epicentro de nuestra "necesidad por velocidad" se centra en una fábrica de autos alemana: Estamos hablando de Porsche. Y lo más increíble es que los desarrolladores se la ingeniaron para brindarnos una innumerable cantidad de opciones dentro del juego, para demostrar de esa manera que la compañía alemana tiene una larga trayectoria de la que pueden estar orgullosos.

Los interesantes modos de juego son el fuerte de NFS:PU, así que a continuación vamos a contarles un poco más detalladamente con qué nos encontraremos:

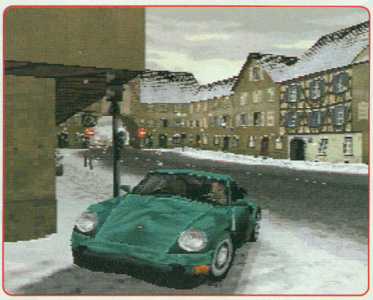
It's evolution, baby!

Primeramente encontramos el modo "Quick Races", que se compone de cuatro opciones: Chase, Capture the Flag, Race y Time Battle. La primera opción nos pondrá al volante de uno de los autos germanos (que podemos seleccionar entre una amplia variedad, casi 70), y nuestro objetivo será escapar de la policía una cierta cantidad de tiempo. La segunda opción, Capture the Flag, nos permite competir contra oponentes generados artificialmente o hasta con tres amigos (que se volverán automáticamente nuestros más acérrimos contricantes) para recuperar de 1 a 4 banderas que se encuentran diseminadas por el circuito. El primero en recoger el total, es el ganador. Esto, que parece sencillo, hace que los contrincantes se desesperen por encontrar el camino adecuado, en una confusión realmente divertida.

La tercera opción es la más conocida por todos nosotros. Aquí sencillamente habrá que ganar en el número de vueltas indicadas. Al igual que en todas las opciones, se puede participar de a cuatro jugadores simultáneamente, siempre y cuando contemos con el famoso multitap.

Por último se encuentra Time Battle, en donde competiremos contra otros autos, y el propósito es ganarle al oponente en cada vuelta, mientras el que nos sigue deberá llegar antes que un reloj le descuente la diferencia en segundos sin que llegue a cero. Otra opción realmente divertida, que derrocha adrenalina.

¿Les parece interesante? Qué bien, pero aquí la cosa no termina, muchachitos. El segundo modo de juego, "Evolution", nos permitirá recorrer la larga historia de la fábrica alemana, pasando por las diferentes épocas de Porsche, comprando o vendiendo autos (nuevos y usados) para de esta forma participar en carreras de fin de semana, torneos y competencias en circuitos. Lo recaudado en estas carreras nos posibilitará adquirir nuevos vehículos o reparar nuestro desvencijado cacharro, ya que como podrán imaginar, al igual que en High Stakes, cada palito que nos peguemos repercutirá en el estado de nuestro bólido y la billetera.



Por último, encontramos el modo "Factory Driver", en donde podremos convertirnos en uno de los renombrados pilotos de prueba de la renombrada compañía. Como se imaginarán el trabajo no es sencillo, y en muchas ocasiones otros pilotos nos retarán para demostrarnos que todavía nos falta mucho por aprender. Un punto en común dentro de todos los modos de juego es la dificultad. Para que se den una idea, en la opción "Factory Driver" en ciertas ocasiones deberemos completar una serie de maniobras en un tiempo determinado, y déjenme decirles que el reloj no está de nuestro lado, ya que el tiempo que los programadores han estimado no deja lugar para cometer muchos errores. Esto mismo ocurre con las competencias, en donde tendremos que ser cautelosos con el acelerador, si no queremos quedar dando trompos sin saber a dónde dirigirnos. Así y todo no es nada que con una buena dosis de práctica no se pueda solucionar, pero están advertidos...

Un paisaje un tanto aburrido

Si hay que criticarle un aspecto a NFS: PU es sin duda el diseño de las pistas. Estas, aunque no están mal realizadas, palidecen en comparación con High Stakes. Se ve que los muchachos no estaban demasiado inspirados, y esto ha hecho que todos los circuitos se parezcan peligrosamente. Una lástima. En contrapartida, el control de los autos es correcto, y la respuesta del dual shock es muy buena a las complicadas curvas de las pistas.

Como habíamos mencionado al principio de la nota, el tema gráfico da para hablar, ya que el juego "cumple" en este nivel, pero las limitaciones de la vieja PlayStation sin duda ponen un límite sobre lo que los programadores pueden ofrecer. Personalmente creo que es hora que la gente de Electronic Arts haga un cambio de domicilio, y se mude a la nueva consola de Sony. Ahí seguramente los autos de Need for Speed van a brillar como corresponde.

Compañía / Distribución: Eden / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Arcade de carreras

1 a 4 | 1

Lo Mejor: La cantidad de opciones. Los modos de juego

Lo Peor: El diseño de las pistas

80%

Galerians

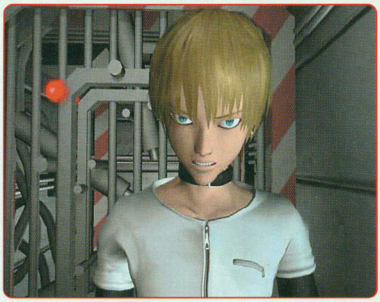
Por Rodolfo A. Laborde

Galerians es un juego para adultos o que debe ser jugado con consentimiento de una persona responsable que comprenda y explique el peligro del uso de fármacos. Queremos destacar que en Next Level NO estamos de acuerdo con el uso de drogas. Son malas para la salud y muy peligrosas, pueden terminar matando a la persona que las consume. Lo que se relata a continuación es solo un juego de ciencia-ficción, donde el personaje que controlamos resulta en verdad la víctima principal. Los nombres de las drogas que se mencionan también son ficticios y cualquier similitud con drogas y/o medicamentos reales es simple coincidencia.

Siguen llegando a la PlayStation más y más títulos al mejor estilo Resident Evil, aunque en esta oportunidad nos encontramos frente a una vuelta de tuerca interesante. En un futuro lejano, con cierta onda Blade Runner, Galerians cuenta la historia de un muchacho que es manipulado genéticamente por sus secuestradores y que luego de varios enfrentamientos logra escapar, a pesar de que han borrado por completo su memoria. Durante su huida se da cuenta de que tiene poderes mentales y va de a poco descubriendo la terrible verdad; por ejemplo, que no es el único chico al que atraparon y transformaron en un ser

con habilidades psíquicas. ¿Alguien vio Akira?

Habrá que pagar un precio muy alto para que Rion Steiner -el personaje principal de la historia- no caiga muerto debido al esfuerzo mental que debe realizar cada vez que intente destrabar una puerta cerrada con llave o eliminar algún guardia que lo quiera regresar al laboratorio para que puedan seguir usándolo de conejillo de indias. Rion está obligado a consumir varios tipos de pastillas para que su organismo no se degrade: subir su HP cuando éste baje demasiado y bajar su AP si ven que esta barra crece mucho. Si el muchacho llegara a descompensarse -lo verán tarde o temprano- no va a poder correr pero, si se acerca a alguien, inevitablemente hará que estalle la cabeza de esa persona. Existen además ciertas drogas de distintos colores que permitirán a Rion atacar a sus enemigos de distintos modos. La droga denominada Red -roja- puede hacer que las moléculas de nuestros adversarios se agiten de tal forma que su cuerpo comience a prenderse fuego. Es interesante ver los distintos efectos que pueden causar los ataques de Rion contra sus adversarios. Si no tenemos demasiado tiempo para



preparar nuestro ataque, lo más probable es que resulte (siempre que haya tomado la dosis de Red) en una simple aunque dolorosa quemadura mientras que si todo el poder acumulado llega a impactar a la pobre víctima, ésta quedará envuelta en llamas por completo. Un producto de nombre Nalcon -verde- le permitirá a Rion deshacerse de sus enemigos con ondas de energía. Como sucede con la otra droga, la potencia final del ataque dependerá del tiempo que tenga para cargar energía. Otra posibilidad es la de envolver en un campo antigravitatorio al enemigo de turno y golpearlo contra las paredes y el techo, pero para eso necesitará antes una dosis de D-Felon, la droga azul.

Además, el muchacho parecerá una farmacia ambulante ya que iremos encontrando por el largo camino a casa varios medicamentos que sirven para recuperar la energía perdida -Recovery Capsule- y Delmetor, entre otras.

El largo camino a la libertad

En la presentación veremos a Rion en una camilla, atado de pies y manos y a punto de ser inyectado con un producto -Melatropin- que le permitirá más tarde leer la mente de los demás personajes, tocar cosas para que nos den pistas sobre qué hacer con ellas y, por si fuera poco, mover objetos por medio de la telekinesis.

De pronto el muchacho comienza a escuchar la voz de una chica, Lilian, que pide que la ayude, o de lo contrario caerá ella también en manos de los científicos. Las ataduras de Rion comienzan a aflojarse y el chico, lejos de estar sedado, se levanta dispuesto a abrirse paso como sea con tal de no volver a ser objeto de esos experimentos infernales.

De todas maneras y a pesar de los poderes que adquirió Rion, no es fácil pasar por los trece niveles -divididos en tres CDs- que componen la totalidad del juego, principalmente por el tema de los bosses que también cuentan con poderes parecidos a los nuestros -Birdman es el más complicado- y más que nada la cabecita de Rion, que puede ser a veces bastante imprevisible. Tenemos que estar atentos constantemente con respecto a esta última y tener siempre a mano alguna pastilla. Además, hay pocos lugares por nivel donde poder guardar nuestras partidas y si no llegamos ahí, tendremos que comenzar de cero nuevamente. ¡Mortal!

El tema del consumo de drogas por parte del personaje principal del juego no es lo único que podría llegar a molestar. En el nivel denominado "The Babylon Hotel" podrán ver algunas escenas muy fuertes, no aptas para menores ni personas impresionables.

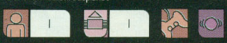
Y ya que sacamos el tema de las escenas, el juego tiene alrededor de 61 de ellas. Ése es el verdadero motivo por el cual Galerians viene en tres discos compactos. No se debe precisamente a que el juego sea muy largo que digamos sino al enorme espacio que ocupan las partes de película. No les llevará más de 8 a 10 horas terminarlo. Galerians tiene un nivel de dificultad moderado.

La parte técnica

Tengo que ser el primero en reconocer que desestimé a Galerians -sin siquiera haberlo visto antes- y que pensaba que sería, como dicen en la editorial, una pizza. Nada más lejos de la realidad. Galerians es una aventura impresionante, muy fuerte en algunos casos porque, reconozcámoslo, no estamos acostumbrados a ver este tipo de cosas en nuestra vieja y amada PlayStation. Sin embargo, el juego dista bastante de ser excepcional por varios puntos: los movimientos de Rion son un poco "duros", las partes habladas y los movimientos de las bocas de aquellos que hablan son de terror y lo peor, lejos, la pantallita de loading que nos saca completamente de la historia cada vez que la consola necesita más información del disco y que tarda su buen tiempo en recopilar.

Igualmente, esto último no es suficiente para empañar a este título, que sigue siendo muy recomendable para todos aquellos que gusten de aventuras con un buen toque de originalidad. Estén atentos que en Next Level Extra de mayo (¡ahora es mensual!) encontrarán la solución completa de este espectacular título.

Compañía / Distribución: Ascii / Polygon Magic / Crave
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Acción/Suspenso



Lo Mejor: La historia, los poderes del pibe

Lo Peor: La pantalla de "loading" es insoportable

76%

CLUB TAKU

ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64: PERFECT DARK - DAIKATANA - CARMAGEDDON

PLAYSTATION: RALLY CHAMPIONSHIP - GALERIANS - FRONT MISSION 3
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

PLAYSTATION 2: GOLF PARADISE - DEAD OR ALIVE 2 - TEKKEN TAG TOURNAMENT
DRIVE EMOTION TYPE-5

DREAMCAST: MDK 2 - VIRTUA COP 2 - RESIDENT EVIL CODE:VERONICA
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

GAME BOY: POKEMON CARD - CROC - DRIVER - TOMB RAIDER

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

TENEMOS LA GUITARRA PARA EL GUITAR FREAKS!

TENEMOS LAS POKÉMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

JUEGOMANIA

DREAMCAST

KING OF FIGHTERS EVOLUTION (Jap.)
OMIKROM
MARVEL VS. CAPCOM 2
DEAD OR ALIVE 2
VIRTUA STRIKER 2
SWORD OF THE BERSERK
CODE: VERONICA
CARRIER

NINTENDO 64

MARIO PARTY 2
POKEMON STADIUM
RIDGE RACER 64
HYDRO THUNDER
SOUTH PARK RALLY
TONY HAWKS SKATE BOARDING

GAME BOY

POKEMON TRADING CARD GAME
FIFA 2000
STREET FIGHTER ALPHA
MISION IMPOSIBLE
ARMY MEN
GEX 3
INTERNATIONAL SUPER
STAR SOCCER 99
POLARIS

PLAYSTATION 2

RIDGE RACER 5
TEKKEN TAG TOURNAMENT
STREET FIGHTER EX 3
GRAN TURISMO 2000
DEAD OR ALIVE 2

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276

Music 2000

Por Marcelo Peñalver

Tócala de nuevo, Play! Si pensaban que la vieja y amada PSX sólo era buena para los juegos, estaban muy equivocados. Con Music 2000 (M2K) queda demostrado que con la consola también se puede componer música de gran calidad, sin necesidad de ser un músico experto... bah, mejor dicho, sin tener ni idea sobre música.

Antes que nada, hay que aclarar que este programa se comercializa en algunas partes del mundo bajo el nombre de MTV Music Generator, y que es una secuela muy mejorada de 'Music', lanzado en 1998 con gran éxito, pero nunca distribuido oficialmente fuera del Reino Unido.

¡1, 2, 3, 4...!

En M2K se crea música a través de riffs (o "tonadas", como fue traducido al español). Un riff está compuesto por una o varias notas de uno o varios sonidos y que puede durar uno o varios compases (¡Uf!). Empezamos en un estudio virtual con 24 canales en blanco, y con sólo presionar un botón (L1, para más

línea completa de bajo tocado con slap. Finalmente, el programa permite "samplear" sonidos o fragmentos de cualquier CD de audio y utilizarlos para crear tonadas, lo que le da una variedad sonora casi infinita.

El mayor problema funcional que tiene M2K no es de él en sí mismo, sino de la pequeña caja gris donde gira el CD. La Play no se destaca precisamente por la cantidad de memoria disponible en ella, lo que limita el número de sonidos que podemos usar en una misma canción. Para remediarlo, todos los riff se pueden usar a 11, 22 ó 44 Khz. A más kilohertz, mayor calidad de sonido, pero con más gasto de memoria. Trabajar con samples de 22 Khz ofrece un buen compromiso entre memoria y calidad, y teniendo en cuenta que con un solo sonido se pueden hacer distintos riffs, la cantidad final posible de tonadas es más que aceptable.

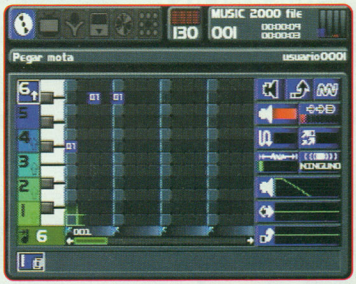
datos), tendremos cientos de tonadas a nuestra disposición. Esta masiva librería de audio -posible de ser editada a nuestro gusto en varios y profundos aspectos- está organizada principalmente por género (Techno, Trance, Beat, Drum 'n Bass, Rock, etc.) y luego por tipo (melodías, percusiones, efectos especiales, etc.). Las tonadas tienen un nombre orientador, y algunas están numeradas para poder vincularlas más fácilmente. Por ejemplo: Funky Slap 1a, 1b, 1c y 1d, forman juntos una

Luz, cámara... ¡acción!

Ya mencionamos que este programa también se titula MTV Music Generator, lo que no tendría sentido si no contara con un... ¡editor de video-clips! Una vez que terminemos una canción, podremos elegir imágenes de fondo, efectos de cámara y figuras en 3D y geométricas para que se muevan al ritmo de nuestra música. Esta tarea puede resultar algo pesada, pero M2K puede generar videos por sí mismo y ahorrarnos el trabajo. De todas maneras, el producto final no es demasiado agradable a los ojos, y personalmente nunca me pareció merecedor de salvarlo en el memory card. No digo que no valga la pena probar, pero no esperen el mismo nivel de creación o diversión que produciendo música.

Algo que sí es divertido -por casi cinco minutos- es el modo "Music Jam". Con él, hasta cuatro jugadores (vía multitap) pueden crear música espontánemente, pero el problema es que lo hacen todos al mismo tiempo. Al participar más de dos personas, los sonidos parecen fuera de ritmo, repetitivos y peligrosos para los oídos. Como máximo, este modo es una buena idea mal implementada y con consecuencias desastrosas.

Dejando los videos y el "Jam" de lado, M2K es un espectacular programa para hacer música que puede competir tranquilamente con algunos títulos de PC. Simple de usar (sólo se pone más tecnico si así lo necesitamos) y no es únicamente para hacer música techno o similar. Con tiempo y paciencia se pueden crear solos de guitarra de los que el mismísimo Jimi Hendrix estaría orgulloso. Quizás no se puede producir algo a nivel profesional, pero el placer de crear música con M2K dejara más que satisfecho al artista que hay dentro tuyo.



Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Música

1 a 4 multi-tap | 1 a 15

Lo Mejor: Se puede producir música de gran calidad

Lo Peor: El modo "Music Jam".

92%

MediEvil II

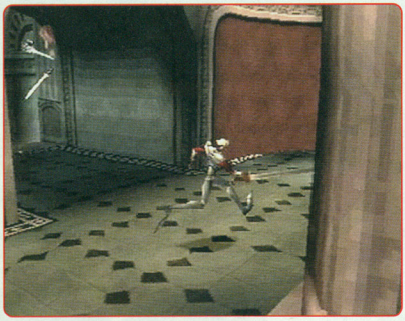
Por Rodolfo A. Laborde

Sir Dan Fortesque, el único que murió en la primer carga de la batalla de Gallowmere, se levanta una vez más de su tumba para hacernos morir de risa a todos. La secuela del renombrado MediEvil ya está entre todos nosotros y como buenos caballeros no-muertos que somos, tendremos que salvar una vez más al mundo, o a Londres al menos, del poder maléfico que desencadenó Lord Palethorn y unas viejas hojas que quedaron del libro de hechizos del archienemigo de Dan, el otrora hechicero Zarok.

Algo después de la primera parte...

500 años después de MediEvil, para ser más precisos, el mundo necesita una vez más la valerosa ayuda del héroe más bizarro y gracioso de la historia de la PlayStation. Sir Dan despierta y nos enteramos de que ahora estamos dentro de un museo. Nuestra hermosa cripta ya dejó de existir hace bastante tiempo, por lo visto.

MediEvil II no parece, a grandes rasgos, una secuela sino una prolongación de su antecesor debido al parecido que tienen en todos sus aspectos. Podría decirse que los gráficos y la historia son la diferencia principal entre el MediEvil y MediEvil II, siendo mejorados los de éste último. Pero el juego en sí sigue la misma línea del primero. Hay que conseguir armas, (nuestro brazo arrancado servirá como tal hasta haber encontrado algo mejor), ahora disponemos de pistolas y otras armas modernas, que por razones obvias no teníamos en MediEvil, tenemos que seguir devolviendo a sus tumbas a los no muertos -para ir llenando así el Grial- y resolver los pequeños pero interesantes acertijos que nos encontremos cada tanto. Las caras de piedra de las gárgolas, que nos daban indicaciones y algún que otro consejo, fueron suplantadas por un fantasmita con anteojos que nos recuerda vagamente a Casper. En cierta etapa del juego, Dan pierde su cabeza y tiene que moverse de un lado a otro en partes: su cuerpo por un lado y su cabeza, que va montada encima de las manos verdes, que pululaban por el cementerio de la primera entrega y que ahora nos encontramos en el comienzo mismo del juego, por otro. Otra adición es un personaje macabro que nos espera siempre en algún lugar del nivel para proveernos de municiones y demás yerbas, siempre y cuando le paguemos lo que nos pide.



Los veteranos de MediEvil notarán la similitud que hay entre un título y el otro. Para muchos será sin duda una alegría mientras que a otros quizás les decepcione un poco el hecho de que no haya una diferencia más marcada entre la primera y esta segunda parte.

¿Y qué más?

Todavía queda mucho más en el tintero. Sir Dan Fortesque no es el único que está acompañado. Su nuevo enemigo, Lord Palethorn, también se ha rodeado de aliados que le harán el aguante cuando la cosa se ponga densa. Zombies, gordas que no conocen la Gillette y hasta pequeños y siniestros diablitos forman ahora el inmenso y exótico ejército del malvado e infame ciudadano londinense.

Además, Dan tiene que pelear esta vez con el peor de los males, ¡el mal de amores! Una princesa egipcia es la que se roba el frío pero no tan muerto corazón del ex caballero y para eso no hay ningún arma que le pueda servir al pobre Dan. Y la lista de personajes sigue y sigue: tenemos como amigo a un científico un poco kurukurupa (medio loco, en ponja) que nos da una mano en más de una ocasión.

En fin, este título parece estar destinado a la gloria, como sucedió con el primer MediEvil, que ganó varios premios de importancia en su momento. Acción, romance y el más puro heroísmo se hacen lugar en el grandioso MediEvil II. El equipo de Sony Entertainment de Europa se merece un aplauso.

Compañía / Distribución: Sony Entertainment Europe
Dirección de Internet: www.playstation-europe.com
Género: AAcción/Humor

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Es tan bueno como el primero y más

Lo Peor: Al algunos les puede parecer más de lo mismo

86%

Vagrant Story

Por Santiago Videla

Hace tiempo que en Play no se veía un título con semejante puntaje, aunque a decir verdad, después de ver lo que fue la versión Beta ya nos estábamos haciendo a la idea de que este juego no iba a ser uno más del montón.

El asunto es que una vez más la gente de Square nos ha demostrado que todavía son capaces de sorprendernos (¡y en qué forma!) con una aventura como sólo ellos pueden hacer y realmente espero que éste sea el comienzo de una nueva saga, porque de ser así ni me quiero imaginar lo que puede llegar a venir más adelante.

El nacimiento de un nuevo clásico

Aunque muchos llegaron a nombrar a Vagrant Story como el sucesor de la serie Final Fantasy, realmente no creo que esto llegue a tanto, especialmente porque a pesar de que estamos ante un clásico de aquellos, este juego ha tomado un rumbo bastante diferente al de los títulos de esta serie, además dudo que en Square sean tan giles como para querer garcarse una mina de oro como los Final Fantasy ellos mismos ¿no?

Bueno, volviendo a lo nuestro, con Vagrant Story Square se decidió a cambiar el estilo de sus tradicionales aventuras RPG haciendo un juego mucho más dinámico en el que el jugador tuviese un mayor control de lo que hace.

Para eso combinó complejos escenarios totalmente hechos en 3D, con un sistema de combate muy parecido (por no decir casi idéntico) al de Parasite Eve, en el que la acción transcurre en tiempo real y a todo esto le agregó una interface con una inmensa variedad de opciones, a la que encima resulta muy fácil acostumbrarse y además es muy cómoda.

El resultado... bueno, nada menos que uno de los títulos

más alucinantes que haya tenido la oportunidad de ver en Playstation que indudablemente ningún fanático del género debe dejar pasar por alto.

Con el sello de Square

Una de las diferencias más importantes de Vagrant Story con respecto a otras aventuras hechas por Square es que aquí el juego está mucho más enfocado en la acción y las partes en las que intervienen los diálogos se ven como secuencias animadas en las que los distintos personajes hablan por sí solos mientras que vemos cómo se va desarrollando la historia, sin necesidad de entrar en tediosas conversaciones que a más de uno le suelen enfriar los ánimos.

En Vagrant Story, tanto las secuencias animadas como el juego están hechas con la misma tec-

nología y ambas se integran entre sí como si se tratara una película, con un argumento impecable, plagado de misterio que está a la altura de los mejores títulos del género.

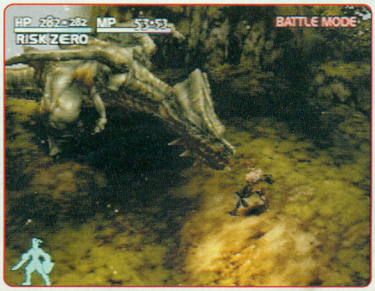
En este juego tomaremos el papel de Ashley Riot, un agente de una organización especial conocida como VKP (Valendia Knights of the Peace), que ha sido enviado a investigar el misterioso ataque al castillo de un poderoso noble (Duke Baradoba) por parte de los seguidores de un culto maligno conocido con el nombre de Müllenkamp.

En el castillo Ashley descubrirá que el líder de esta misteriosa secta (Sydney Losstarot) también está involucrado en el hecho y a partir de ese momento comenzará una incansable búsqueda para descubrir la verdad sobre lo que está por suceder.

Durante el juego, la acción se vé desde una perspectiva isométrica y los escenarios están divididos en varios sectores o habitaciones. Gracias a que todo está totalmente hecho en 3D tendremos la posibilidad de hacer rotar la cámara en todo momento, para tener una mejor visión del lugar en que nos encontramos.

Una característica importante de esta aventura es que a pesar de que el juego tiene una estructura básica que es bastante lineal, también podemos optar por resolver muchas de las situaciones que nos plantea en el orden que nosotros querramos, ya que en muchos escenarios tendremos la libertad de tomar el camino que se nos dé la gana.

Otro de los cambios más acertados que Square introdujo en este juego es que ahora la dificultad depende mucho más de nuestra habilidad al pelear y no del nivel de experiencia que tengamos, tal es así que únicamente podremos subir de nivel una vez que hayamos derrotado a un enemigo principal, cosa que nos permite seguir el desarrollo de la historia de una forma más costante en lugar de tener que quedarnos por ahí matando bichitos e intentando afanar un poco de experiencia, para que no nos rompan la trucha en el momento menos pensado.



El sistema combate está especialmente diseñado para ser lo más sencillo y completo posible y realmente creo que con esto se han lucido, porque incluso tenemos un menú de acceso rápido, que nos permite entrar en algunas opciones importantes, como ser: Magia, movimientos especiales, etc, con tan sólo presionar una combinación de botones.

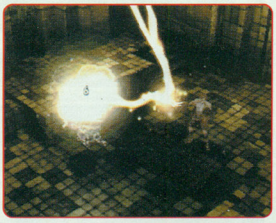
A la altura de los mejores

A nivel gráfico, Vagrant Story es una de las producciones más sorprendentes que haya visto en Play y les aseguro que no en cualquier título verán un nivel de detalle tan zarpado como en este juego.

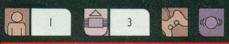
Cada escenario usa modelos sumamente complejos para lo que estamos acostumbrados a ver en PlayStation y además están repletos de detalles que hacen que todo parezca extremadamente real.

Los modelos de los personajes y especialmente los de algunos enemigos, como por ejemplo los dragones son algo verdaderamente impresionante y si a esto le sumamos una serie de efectos especiales al mejor estilo Final Fantasy VIII lo que nos queda es un enorme charco de baba en el suelo, que tendremos que limpiar antes de que alguien se dé cuenta.

Como broche de oro, la acción de este juego está acompañada por una banda de sonido que realmente pone los pelos de punta y si son fanáticos de este tipo de juegos, les aseguro que con Vagrant Story tienen más de 40 horas de asombro garantizado, así que no se lo pierdan.



Compañía / Distribución: Squaresoft / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: Aventura / RPG



Lo Mejor: La ambientación es increíble

Lo Peor: Cada save ocupa 3 bloques del Memory

98%

LOS QUE MES A MES TE BRINDAN NEXT LEVEL Y XTREME PC TE VAN A VOLAR LA CABEZA

ANIME • MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV

NUKE

AÑO 1 NUMERO 1
ABRIL 2000

POWER PLAY ARGENTINA $2.90

64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO

- Nemesis: ¿Puro marketing o un set revolucionario?
- El regreso de Robotech
- Todo sobre las nuevas temporadas de X-Files y Futurama
- Pokémon: Te enseñamos a jugar con las cartas coleccionables

Todos los lectores ganan +10/+10. Nuke es inbloqueable e indestructible!

MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

LA FUSION NUCLEAR COMENZO. BUSCALA EN TODOS LOS KIOSCOS

Resident Evil: Code Veronica

Por Rodolfo A. Laborde

Al fin llegó. Hacía meses que todos en la editorial esperábamos poner nuestras garras sanguinolentas sobre la cuarta parte de esta increíble saga que nos hizo saltar de la silla en más de una ocasión. Muchos se preguntarán: ¿Por qué tanta expectativa? ¿Qué puede tener de nuevo la cuarta parte de una serie ya bastante trillada? Pues en realidad no mucho, aparte de más sangre, más acción, un juego que es casi el doble de largo que Resident Evil 3: Némesis, una historia bastante buena, un clon de Leonardo Di Caprio, y gráficos y sonidos que harán poner los pelos de punta a más de uno, además de varias sorpresitas que si las develáramos le quitaríamos bastante gracia al juego.

La parte gráfica

Es casi imposible no comparar a Code Verónica con sus hermanos de PlayStation y Saturn. Si bien la calidad de los gráficos de los Resident Evil en la PlayStation son estupendos, las posibilidades gráficas del último maquinón de Sega son algo casi nunca visto hasta el momento. Sería iluso de nuestra parte no aceptar que en Resident Evil: Code Verónica las imágenes en tiempo real tienen un grado de nitidez y un nivel de detalles asombroso.

Todo combinado con una neblina impenetrable y una lluvia tropical, que pareciera no tener fin, crean una atmósfera pesada, asfixiante, que nos desespera desde el comienzo mismo de este nuevo horror. Las cucarachas invaden las paredes, los vehículos volcados e incendiados, los muertos, que yacen por el camino como si de muñecos rotos se tratara, los edificios semi destruidos, los bombardeos, que hacen temblar la tierra, todo aporta su grano de arena para hacernos sentir que estamos realmente solos y en medio de un caos total y absoluto. Pero por suerte no todo es espantoso y sombrío en Code Veronica. Hay momentos en que dan ganas de quedarse disfrutando (siempre y cuando nos hayamos asegurado antes de liquidar hasta el último bicho) de los maravillosos detalles que inundan todo a nuestro alrededor y que el equipo de diseñadores de Sega -es el primer título de Resident Evil que no se hace en Capcom- se mató haciendo. Vale la pena invertir un poco de nuestro tiempo en echarle una ojeada a los cuadros, las colecciones de armas y maquetas, las muñecas de porcelana en las estanterías y otras tantas cosas que adornan los lugares por los que iremos pasando. Los detalles son tantos y tan buenos que solo podríamos comparar a Code Veronica con otra de las maravillas de Sega, Shenmue.

Vayamos metiéndonos en la historia

Tres meses después de que Racoon City pasó a ser historia, cuando una bomba atómica arrasó con todo lo que había ahí, Claire Redfield es perseguida y atrapada en uno de

los tantos complejos de Umbrella, mientras buscaba a su hermano Chris. Poco después es llevada como prisionera a una isla que la empresa usa, por lo visto, como cárcel para todos aquellos que saben demasiado o que armaron lío y que no es conveniente que sigan sueltos por ahí, haciendo campaña contra ella. La invitación a quedarse en la isla tampoco podía ser de lo más cordial: un golpe con la culata de una escopeta y a dormir se ha dicho. Tiempo después, Claire despierta en una celda. El carcelero entra, malherido, en la habitación. La tierra retumba y puede escucharse que afuera está ocurriendo algo groso, un combate posiblemente. Una explosión deja la celda de Claire a oscuras ¿qué más podemos pedir?

Para colmo de males, no mucho más tarde tendremos que enfrentarnos con un cuchillo estilo tramontina como única arma a cinco o seis zombies recién salidos de sus tumbas, para encontrarnos luego con... ¡Di Caprio! ¡¡NooOOoo!! Todos esperábamos encontrarnos con seres de lo más bizarros en Resident Evil: Code Veronica pero no creímos nunca que fuera para tanto. :)

Veremos mucho más adelante a las nuevas bestias del juego y otras versiones de algunas ya conocidas por todos nosotros, gracias al "genio" del dueño de la isla, el sádico millonario Alfred y compañía. Habrá que pasar a través de mansiones, laboratorios, instalaciones debajo del agua y hasta la Antártida.

En lo que a Chris respecta, su partida recién comenzará cuando Claire haya salido sana y salva del complejo en la isla y, como sucede en Resident Evil 2, lo que hagamos con nuestro primer personaje influirá sobremanera en la situación del segundo.

Entonces, ¿vale la pena?

Totalmente. Los que ya sean veteranos de la saga no pueden dejar pasar por alto esta última parte -hasta el momento- y los que nunca lo hayan visto pueden llegar a descubrir el por qué del éxito que significó Resident Evil para Capcom. De seguro muchos se decidirán a comprar la Dreamcast con tal de tener la cuarta parte de una serie que parece muy lejos de tener fin (en unos meses nomás sale a la venta Resident Evil: Zero para Nintendo 64 y quién sabe qué le espera a la PlayStation2).

Pareciera estar de más decir que pueden esperarse muchos puzzles bastante buenos (quizás los mejores de todos los Resident Evil) acción a más no poder y, para ponerle el moño, una muy buena trama.

Compañía / Distribución: Sega / Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Horror / Supervivencia

1 Player | VMU compatible 42 blocks | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Es un juegazo, se lo mire por donde se lo mire

Lo Peor: No está Pamela Anderson

94%

LUCAS GAME

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - SEGA
SUPERNINTENDO - NEO GEO COLOR - GAME BOY

JUEGOS · ACCESORIOS · REFORMAS · SERVICE

DAIKATANA
ARMAGEDDON
POKEMON STADIUM

NINTENDO 64

MARVEL VS. CAPCOM 2
MDK 2
VIRTUA COP 2

JEDI POWER BATTLES
GALERIANS
NFS: PORSCHE UNLEASHED

DEAD OR ALIVE 2
GRAN TURISMO 2000
TEKKEN TAG TOURNAMENT

ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO EN LA ZONA E INMEDIACIONES DOMINGOS INCLUSIVE - ENVIOS AL INTERIOR

CABILDO 2040 LOCAL 104 - (1428) - TEL.: 4780-3103
SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS

NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS

PLAYSTATION

FEAR EFFECT
GALERIANS
RALLY CHAMPIONSHIP
NFS: PORSCHE UNLEASHED
SAGA FRONTIER 2
TOMBA 2

NINTENDO 64

PERFECT DARK
MARIO PARTY 2
POKEMON STADIUM
DAIKATANA
DONKEY KONG 64

DREAMCAST

CRAZY TAXI - MDK 2
NHL 2000 - ZOMBIE REVENGE
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
CARRIER - WILD METAL

GAME BOY COLOR

POKEMON CARD - DRIVER
FIFA 2000 - TOMB RAIDER
STREET FIGHTER ALPHA

- ALQUILER Y VENTA DE JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 10:00 A 22:00

PlayStation2 | Dreamcast

Dead or Alive 2

Por Santiago Videla

Después de toda la manija que venían dándole a este juego mes a mes, les aseguro que las expectativas que teníamos aquí en la editorial eran bastante altas. Supongo que tal vez por eso fue que todos terminamos un poco decepcionados, porque a pesar de que estamos ante un excelente título, lo que estábamos esperando era algo comparable con Soul Calibur y lo que nos encontramos fue una especie de versión mejorada de Virtua Fighter 3.

De cualquier forma, Dead or Alive 2 también tiene lo suyo, ya que su estilo es bastante diferente al de Soul Calibur y sin duda es uno de los mejores títulos de este género que podrán encontrar en Dreamcast hoy por hoy.

Ready... ¡Fight!

Esencialmente, Dead or Alive 2 mantiene intacto el estilo de su versión anterior y en sí la dinámica del juego es idéntica a la de los Virtua Fighter, pero con la diferencia de que además de las clásicas opciones "Story" y "Versus", también hay un par de modos que nos permiten jugar por equipos tal y como se hace en Tekken Tag Tournament (gracias Namco por la inspiración).

A pesar de que también podemos movernos en 3D, esto no influye mucho en los combates, ya que rara vez podremos

esquivar un golpe haciéndonos a un lado como sucede en Soul Calibur y aunque la acción no es estrictamente 2D como en Mortal Combat Gold y similares, tampoco tenemos tanta libertad como hubiesemos querido.

En mi opinión, uno de los más grandes aciertos de Tecmo con este juego fue la implementación de escenarios relativamente más grandes que en otros títulos de pelea en 3D y lo mejor de todo es que cada uno de estos escenarios está dividido en varias secciones diferentes a las que podremos llegar

arrojando a nuestro oponente a través de una ventana, puerta, pared o incluso haciéndolo caer de un tejado. Aunque en algunos casos el paso de un sector al otro sea un poco exagerado, este es un agregado muy interesante que hace que la acción sea bastante movida en todo momento.

En cuanto a los modos de juego, DoA2 tiene las clásicas opciones que normalmente se ven en estos juegos y la que más se destaca sin duda es el modo Tag, ya que aquí pueden jugar hasta 4 personas al mismo tiempo (solo 2 pueden estar en pantalla a la vez) y al jugar en equipos se pueden hacer muchas más combinaciones que en el resto de los modos.

Además de esto hay ciertas parejas de luchadores, como por ejemplo Bass y su hija Tina, que al jugar en modo Tag tienen ataques especiales combinados y en caso de que juguemos de a varios, la cantidad de cosas que se pueden llegar a hacer es espectacular.

La decepción más importante que encontré en DoA2 es el modo "Story" (para un solo jugador), especialmente porque es increíblemente fácil y corto (sólo 7 peleas de un solo round), además creo sin temor a equivocarme que el enemigo final (es un ser de la mitología japonesa llamado Tengu) es uno de los personajes más pedorros que haya podido ver en uno de estos juegos.

Otra cosa en la que sus creadores estuvieron bastante flojos es que el modo de práctica es bastante sencillo y no nos muestra en ningún momento los movimientos de los personajes, además las opciones que encontraremos en este modo son mínimas en comparación con lo que se ve en títulos como Soul Calibur, por lo que entrar en esta opción no nos será muy útil que digamos.

Prohibido babear en el piso

Si de calidad gráfica se trata, DoA2 es algo que hay que ver, especialmente por las hermosas y pulposas señoritas que encontraremos entre sus personajes, que a decir verdad están fuertes como tabaco de pipa.

Como ya se podrán imaginar, lo más sobresaliente en este aspecto son los modelos de los personajes, ya que la calidad y el nivel de detalle que tienen es extremadamente alto (sobre todo las caras, que son de no creer) y para no ser menos, que el resto les aseguro que la calidad de los escenarios también es sorprendente.

Dreamcast vs PlayStation2

Además de la versión de Dreamcast, también estuvimos chusmeando la versión de este juego para la nueva máquina de Sony y aunque las diferencias no son muchas, que las hay las hay.

En primer lugar, las diferencias más notorias están en algunos escenarios, en los cuales la Play2 usa varios efectos especiales como humo, transparencias y algunos otros detalles que en la versión de Dreamcast no aparecen.

También tengo que mencionar que la presentación de la versión de Play2 hay una secuencia en la que se ve a una minita extremadamente ligera de ropas (por no decir que no tiene nada), que en Dreamcast ha sido suprimida, tal vez para no escandalizar al público americano (recordemos que en Play 2 este juego es ponja).

Como última diferencia notoria, en la última pelea del modo "Story" en Play2, no sé por qué razón a Tecmo se le ocurrió poner un muy lindo efecto que distorsiona toda la pantalla (supongo que para hacer que la Play2 se luzca) y que a pesar de ser bastante impresionante no nos deja ver un catzo lo que está pasando, por lo creo que que este agregado además de estar totalmente al gas, molesta y mucho.

Gracias a estas leves mejoras y a algunos detalles más, me parece que la versión de Play2 es un poco mejor que la de Dreamcast, pero a menos que estén buscando estas diferencias, no las van a notar.

Lo que es una verdadera lástima es que los modos para un jugador de ambas versiones sean tan mediocres y que encima de todo haya tan pocas cosas ocultas para habilitar, ya que con semejante juego podrían haber hecho algo muchísimo más grosso.

Personalmente creo que por ahora no hay nadie que le haga la carrera a Soul Calibur, pero igualmente DoA2 es un excelente título para tener en cuenta, especialmente en caso de que tengan varios amigos con quién jugarlo.

Compañía / Distribución: Tecmo
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de pelea

1-4 Players | VMU compatible 12 blocks | Jump Pack compatible | VGA Card

Lo Mejor: Los modelos de las minitas

Lo Peor: Los modos para un jugador

83% | 81%

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

Dead or Alive 2 para Dreamcast

Tecmo planea lanzar una versión especial de Dead or Alive 2 para la Dreamcast en Japón. Si bien no mostró nada del nuevo juego de lucha que tiene como protagonistas a algunas de las guerreras más voluptuosas del mundo de los videojuegos, dijo como al pasar que el título tendrá muchas más características que su par para PlayStation2. Si esto se confirma, veremos muchas caras largas entre los usuarios de la consola de Sony, que pagaron por un juego que ahora se nos antoja... ¿incompleto?

Desensamble su PlayStation2 para armar un misil, señor

El Ministro de Comercio de Japón ha cuestionado la exportación de consolas PlayStation2 aduciendo que al disponer de un procesador gráfico tan sofisticado cabría la posibilidad de que fuera utilizado con fines militares, específicamente para guiar un misil.

Por ejemplo, el misil Tomahawk de fabricación americana necesita "ver" el camino hacia su objetivo de impacto. Esto implica el procesamiento a alta velocidad de material gráfico, algo que el chip de video especial de la Play2 es capaz de lograr con la rapidez necesaria.

Este es solo otro escollo puesto por el gobierno de Japón en el camino de Sony. Lo que será interesante comprobar es cuántos jugadores largarían sus juegos preferidos para dedicarse al terrorismo internacional, algo que aquí en la redacción vemos más bien difícil. Sin embargo, esta extraña noticia ha aparecido en diversos y confiables medios periodísticos de todo el mundo.

El fin de Nintendo 64

Es indudable que la vida de la consola de Nintendo empieza a apagarse, lenta pero inexorablemente, debido a la explosión de ventas de las máquinas de la nueva generación, Dreamcast y PlayStation2. El fenómeno empieza a manifestarse tanto en el público, que cada vez tiene menos títulos a su disposición, a pesar del anuncio hecho para la E3, como en las compañías desarrolladoras.

Por ejemplo, Acclaim, una de las mayores productoras de juegos para la gran N, ha anunciado un período sostenido de pérdidas, citando como causa "la declinación del mercado de Nintendo 64". Por supuesto, una noticia así lograría enfurecer al más pacífico de los dueños de una de estas consolas, que están a la espera de más y más juegos, en vano.

Más chipsets de PlayStation2

Sony se encontraría a punto de anunciar que la fábrica de producción en masa de los circuitos integrados de alta densidad LSI se completará en breve. Si esto es cierto, tan pronto como la fábrica esté en funcionamiento no habrá más escasez de chipsets, un problema con el que se enfrenta Sony cuando se trata de reabastecer el mercado japonés y que muchos temieron fuese un problema de magnitud suficiente como para retrasar el desembarco de la Play2 en los Estados Unidos, donde ya se la espera con verdaderas ansias.

Es de suponer que en el nórdico país la consola se agote con tanta velocidad como en Japón, por lo que Sony debería tener preparadas al menos dos millones de unidades para el primer mes.

La consola de Microsoft mueve el avispero

Es evidente que el anuncio de Bill Gates, el todopoderoso creador de Microsoft, acerca del lanzamiento de la X-Box, una consola más poderosa que sus competidoras, ha hecho tambalear a más de uno, tanto en las oficinas de Sega, donde la Dreamcast batalla con números y esperanzas, como en las de Sony, que ya viene saboreándose con ganas el éxito de ventas de la PlayStation2 y, por supuesto, en las de Nintendo, que sigue poniendo todas sus fichas a la futura Dolphin. Todos tiemblan. Entre las características que anunció Microsoft se encuentran un disco rígido y un módem ya incorporado al sistema hogareño de entretenimiento. Esto es espectacular desde el punto de vista del jugador, que ya no tendrá que lidiar con memory cards y encima dispondrá de un acceso fácil a la red de redes.

Sony no perdió tiempo en anunciar que el lanzamiento en los Estados Unidos de su nueva consola estaría acompañado de características similares, pero pronto fue desmentido por la gente de la compañía: así es como tanto el disco rígido como el módem podrán ser agregados sólo comprándolos por separado, ya que Sony no quiere alterar el diseño original de la Play2.

Es decir, éste es el anuncio oficial. Sin embargo, hay otros rumores que parecen bastante ciertos. Uno de ellos afirma que la consola SÍ será lanzada con estos dos periféricos ya adicionados y a un costo idéntico al planificado. Una movida así tiene sentido, puesto que es la manera más eficiente de competir en ventajas contra la Dreamcast.

En cuanto a la X-Box, Sony se juega a ganarle terreno gracias a que el lanzamiento de la Play2 será llevado a cabo unos meses antes que la de la máquina de Microsoft.

¿El mercado de las PC se muere?

Siguiendo con este tema, hay una pregunta que ronda las mentes de los diseñadores y compañías implicadas en la producción de juegos para computadoras personales. ¿Qué pasará ahora que las consolas parecen tener mayor potencia que las PC? ¿Los jugadores dejarían de ver a las PC como plataformas aptas para jugar? Tengamos en cuenta que las computadoras personales cuestan una cantidad de dinero equivalente al costo de tres consolas juntas. La PC no sólo sirve para jugar, pero muchos la utilizan con ese fin, o al menos se gastan sus buenos morlacos para actualizarla cada año (o menos) y para comprar placas aceleradoras de gráficos.

La llegada de las consolas verdaderamente potentes como Dreamcast, PlayStation2 y la futura Dolphin tienden un manto de duda sobre uno de los mercados más desarrollados del mundo de la informática.

Sólo es cuestión de esperar.

Compañía / Distribución: Bemani / Konami of Japan
Género: Simulador de batería **Fecha de salida:** Ahora en Japón

PlayStation 2

DrumMania

ドラムマニア

La nueva creación de Bemani ha llegado para poner nuestra habilidad a prueba

Por Martín Varsano

Hay que reconocer que luego de Guitar Freaks, la editorial no volvió a ser la misma. La música inundó nuestros corazones, y en poco tiempo todos nos volvimos ése guitarrista con el que tanto soñábamos en el número 13. Por todos estos motivos (y muchos más) esperábamos impacientemente la llegada de DrumMania. El solo hecho de imaginar la banda completa, nos erizaba los pelos de la nuca. Mentalmente, ya sentíamos el clamor del público...
Lo que nunca pudimos imaginarnos fue lo equivocados que estábamos...

El ocaso de una estrella

Creo que nuestra primera expe-riencia con el DrumMania se puede resumir en una sola palabra: Desilución. Y no es porque el juego sea malo, todo lo contrario: Los malos somos nosotros, que vemos como nuestro ego cae hasta lugares inimaginados por la mente humana. Luego de ser las grandes estrellas, vimos como nuestro imperio rockero se desmoronaba a los pocos segundos de estar sentados frente a la impecable batería de Konami. Y esto se debe a que el juego es realmente difícil, casi imposible para cualquier mortal que no tenga una independencia en sus brazos y piernas como si cada miembro utilizara una parte totalmente diferente de nuestro cerebro. Como se podrán imaginar, ésto no ocurre sino luego de una práctica intensa de yoga y miles de horas frente a la televisión practicando hasta el hartazgo los pegadizos ritmos que Bemani incluyó en este nuevo título, que supo pasar al igual que sus predecesores por los arcades nipones.

Todo un desafío

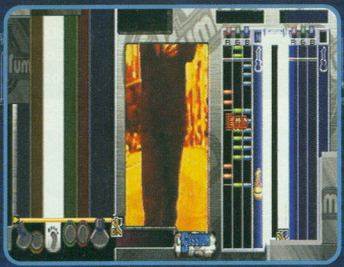
La antes mencionada dificultad hizo que muchos "artistas", que solían enfrentarse sin temor al Guitar Freaks, ni se animaran a sentarse frente al kit de batería, que de paso vale la pena comentar que está excelentemente realizado, con la excepción del pedal del bombo, que le vemos poca vida útil. Es lógico, la sola presencia de 5 pads para golpear con los palillos más el pedal amedrentan al más valiente. Pero lo que es innegable es que el juego tiene, al igual que Guitar Freaks, unas melodías super

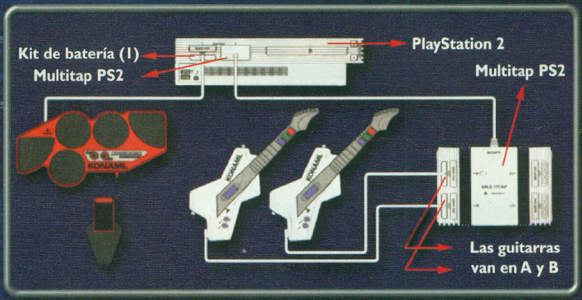
Sólo apto para bateristas

A pesar de su increíble curva de aprendizaje, hemos visto con asombro como algunos seres "iluminados" (que emulan a grossos bateristas como el que ven en la foto) dejaron atrás los temas más complicados sólo con unas cuantas horas de práctica.

Pero semejante talento tenía un secreto: Alguna vez se habían sentado frente a una batería real, por lo que tenían la claridad de ver en pantalla exactamente lo que estaba ocurriendo, mientras tocaban todo casi sin margen de error.

Ah! El juego permite deshabilitar el pedal del bombo para los que quieran una versión "light", pero vale la pena destacar que de esa forma no se puede ingresar en los "High Scores".





Esta es la forma correcta de conectar dos guitarras y el kit de batería.

pegadizas y de indiscutible calidad, y como si fuera poco encontraremos versiones un tanto modificadas de clásicos del arcade de guitarras, tanto en su versión original como del segundo mix, motivo que lo hace irresistible para quienes tuvieron la suerte de jugar el anterior título de Bemani.

Como se habrán dado cuenta, el juego ha sido desarrollado para la nueva consola de Sony, lo cual no tiene un motivo aparente, ya que podría haber sido lanzado tranquilamente en la vieja PlayStation. Suponemos que la idea es alentar a los potenciales clientes a adquirir la PS2.

Sesiones en PowerPlay

Al igual que Guitar Freaks, el juego incluye los modos clásicos como Free, Training y el juego propiamente dicho, pero incluye una novedad realmente interesante: La Sesión. En este modo podremos conectar hasta dos guitarras (teniendo el, por ahora inconseguible, multitap de PlayStation 2. Una lástima que no soporte los viejos multitap de la Play1), y participar de la canción con el sufrido baterista. Obviamente, la dificultad de los arreglos de las guitarras está a la altura de las circunstancias, así que prepárense para mover los dedos. En el gráfico que se encuentra en la parte superior derecha de esta página pueden ver cómo es la conexión para poder jugar en este modo.

Así que como seguramente se habrán imaginado, no bien abrimos la caja de DrumMania recién llegada de Japón, conectamos una guitarra y procedimos a probar este modo. El resultado fue bastante triste, pero lo más divertido sin duda es el hecho de que el mal desempeño de cualquiera de las partes hace que la canción finalice abruptamente, al contrario de lo que sucedía con el Guitar Freaks, en donde un buen guitarrista le hacía "el aguante" a su compañero menos habilidoso. Para todos aquellos que vean los escollos de la dificultad como una tontería (increíblemente hay gente que tiene facilidad para el juego, sino fíjense en el cuadro de la página anterior), el DrumMania incorpora un seteo para la mayoría de los los modos de juego llamado "real", que se podrán imaginar por su nombre lo que es... La batería queda completamente a nuestro cargo (sin el apoyo de ciertos golpes con los que el juego "rellena" nuestra performance), algo muy complicado, por cierto, y sólo recomendable para los que hayan estado practicando intensamente el seteo "normal".

Sintetizando

El juego podría haber sido mucho más adictivo sino fuera tan parecido a lo que es tocar una batería de verdad. Obviamente la dificultad es un tanto exagerada. Por el otro lado las canciones siguen siendo excelentes, lo que hace que volvamos por más, aunque nuestro desempeño haya sido lamentable... Será cuestión de practicar...

Lo mejor: Las canciones. El modo de Sesión. La calidad de los componentes de la batería.
Lo peor: ¡La dificultad raya en lo imposible!

83%

Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera

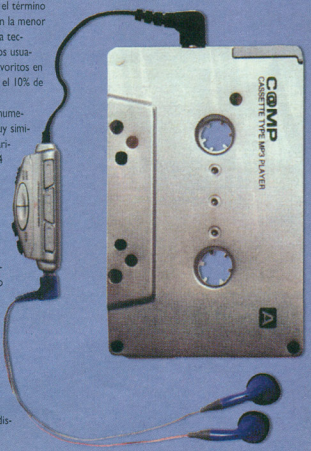
- juguetes
- electrónica
- videos
- libros

El invento que faltaba

Seguramente muchos de ustedes conocerán el término MP3 y lo que significa. Para los que no tengan la menor idea vamos a hacer un breve resumen: Es una tecnología de compresión que ha permitido a los usuarios de PC almacenar sus temas musicales favoritos en el disco rígido de la computadora, utilizando el 10% de lo que realmente debería ocupar.

Esto ha permitido la salida al mercado de innumerables reproductores de MP3, de aspecto muy similar a los conocidos walkman, con la particularidad de que poseen una memoria de hasta 64 MB (en muchos casos ampliable), que se puede cargar con los temas que tenemos en nuestra compu.

La novedad del extraño aparatejo que están observando radica en que tiene la forma de un cassette convencional de audio, por lo que se puede colocar en cualquier reproductor convencional de este tipo de medio, pero en vez de escuchar el contenido de una cinta, estaremos oyendo nuestros temas favoritos, que hemos colocado en el C@MP (éste es su nombre) anteriormente. Y lo mejor de todo es que si no tenemos un pasacassettes, o si queremos bajarnos del auto (en donde tenemos nuestro estéreo), siempre podremos enchufarle un par de auriculares al C@MP, para seguir disfrutando de la música en todas partes.

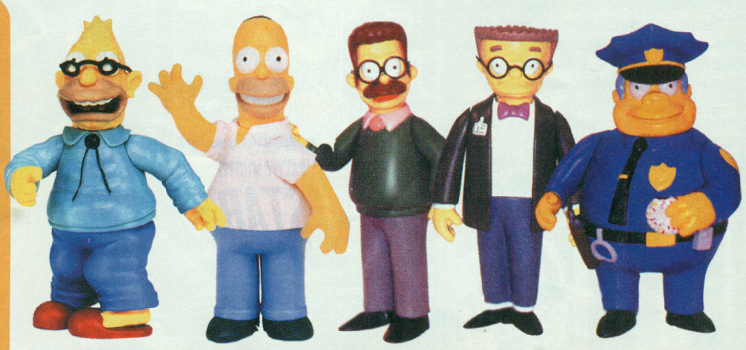


Precio estimado en USA: u$s 200.

Hellbilly Deluxe

El maestro McFarlane, a pesar de recibir cientos de críticas diarias por sus juguetes (muchos reconocen la indiscutible calidad de los mismos, pero reclaman que las figuras tengan más puntos móviles, para no convertirse en meras mini-estatuas), está a punto de lanzar una nueva figura en su serie de estrellas del rock n'roll. En esta ocasión, el agraciado es Rob Zombie, ex-líder de White Zombie, que ahora se encuentra abocado a su nuevo proyecto: Hellbilly Deluxe.

Los próximos rockanroleros que quedarán inmortalizados en plástico serán la leyenda del metal Alice Cooper y el ícono del rock de los años '60, Janis Joplin. Nos preguntamos, ¿Para cuándo las figuras de Lito Nebbia y Moris?



¡Hola Homero!

Los que se han acercado hace poco tiempo a una cadena de comida rápida han podido obtener, mediante el desembolso de unos pocos morlacos, figuras de algunos conocidos personajes de Los Simpsons, una de las series animadas más famosas de todos los tiempos. Si esto no les parece suficiente, la gente de Playmates ha puesto en venta una nueva línea de juguetes de estos inefables habitantes de Springfield, incluyendo clásicos personajes como Krusty, Barney, Moe, Lisa, Smithers y el increíble Ned Flanders. Como si fuera poco, también estarán disponibles algunas locaciones reconocidas en la serie, como por ejemplo el living de la casa de los Simpsons y el escritorio de Homero en la Planta Nuclear de Springfield.

Y como si fuera poco, algunas figuras de la línea tendrán la capacidad de hablar dentro de las locaciones...

Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Martín Varsano

Indiana Jones 4

- ***Director**: Steven Spielberg*
- ***Edita**: Paramount Pictures*
- ***Se estrena**: No hay fecha estimada*

Sin lugar a dudas, la trilogía Indiana Jones, realizada magistralmente por dos genios induscutidos de la pantalla grande como Steven Spielberg y George Lucas (¿hace falta decir quiénes son o qué películas hicieron?), ha generado una cantidad de adeptos en todo el mundo que no cesa de crecer día a día. Por esa mismísima razón, desde el instante del estreno de la última película (parece que fue hace tanto tiempo... ¡1989!) "Indiana Jones y la Ultima Cruzada", todos los indymaníacos soñábamos con una nueva aventura de este insuperable profesor.

Muchos rumores circulan por Internet, y luego de incontables especulaciones pudimos averiguar que finalmente Harrison Ford, el actor que personificó a nuestro héroe en las tres primeras películas, ha decidido poner fin a tanta sanata declarando públicamente que tanto él como Steven Spielberg están dispuestos a filmar un nuevo capítulo de los interminables periplos de "Junior" Jones, siempre y cuando el tercero en discordia, George Lucas, haga un lugar en su abultada agenda galáctica.

Como podrán imaginarse, semejante novedad nos ha movido a buscar información para todos ustedes, y luego de meter nuestras narices en todo lugar donde el profesor Jones deambuló alguna vez, podemos comentarles ciertos detalles sorprendentes.

Para comenzar, todos sabemos que hay cierta urgencia para comenzar a filmar la película (la cual llevará, al igual que las tres anteriores, algún subtítulo como sus hermanas, algo así como "Indiana Jones y la...", pero como por el momento se desconoce, los fans nos contentamos con llamarla Indiana Jones 4), ya que, como todos sabemos, Harrison Ford está arañando los 58 años, por lo que se supone esta última aventura -por lo menos con Ford en el papel protagónico- estará ambientada en la década del 50 o tal vez después. Otro rumor que tal vez sea probable es que Indiana estará retirado de las aventuras, dictando cátedra en alguna prestigiosa universidad (¿las alumnas seguirán suspirando por él?), y se verá obligado a salir de su retiro para salvarle el pezcuezo a alguien. Y lo mejor de todo es que no se descarta la presencia de Sean Connery, reiterando su logrado rol como el padre de Indiana. Esto se debe a la insistencia de Ford, ya que según sus palabras "los dos tenían una excelente química en el film, y encajaban perfectamente como padre e hijo".

El único problema que impide el pronto desarrollo de la nueva aventura tal vez resida en los impostergables compromisos de los dos directores. Por un lado, y como todos sabemos, George Lucas está abocado a la filmación de las últimas dos películas de la nueva trilogía de la Guerra de las Galaxias, lo que insumirá una buena parte de su tiempo. Lo único que nos da esperanza es saber que George produjo la primer película del Doctor Jones mientras estaba realizando la primera trilogía, así que todo es posible...

Por el otro lado, Steven Spielberg -ahora uno de los directores más galardonados en Hollywood- ha confirmado la realización de dos películas "Memoirs of a Geisha" y "Lindberg", por lo que se presume que la filmación de Indiana Jones 4 comienze recién a fines del 2001, y eso si no se decide a dirigir ninguno de estos proyectos anteriormente mencionados.

Como pueden ver, la cosa no es sencilla, pero esperemos que se acuerden de nosotros y hagan un alto para darnos otra alegría en vaya a saber uno qué tumba enterrada en un lugar recóndito del globo.

De lo que no se sabe absolutamente nada es del guión, pero como mencionamos anteriormente los rumores circulan por la red de redes, y ya se conocen como 11 historias que podrían ser la base de la nueva película. Obviamente ninguna de ellas ha sido confirmada, y según las palabras de Ford, están buscando un libreto con el cual todos estén contentos. Como los fans esperamos, seguramente incluirá el descubrimiento de algún artefacto perdido hace muchísimos años, y que en las manos equivocadas (llámese nazis) puede causar un desastre mundial. Por el otro lado, es probable que los ultraenemigos de Indiana no sean más los soldados de Adolf, y tal vez su nuevo rival sea mucho más temible que el "bigotito"... ¿Tal vez algún político latinoamericano?

Lo que es indudable es que se siente en el público la necesidad de la reaparición de este tan querible héroe de sombrero y látigo, del cual nunca tendremos suficiente. Para más referencias, sólo tienen que acercarse a un videoclub y alquilar "La Momia" (que hemos revisado anteriormente en esta sección), para comprobar que la gente todavía busca historias que tengan que ver con extraños fenómenos mitológicos, y que los estudios tratan de emular al gran Indiana con diferentes grados de éxito (¿Se acuerdan de "Las Minas del Rey Salomón", con Richard Chamberlain? ¡Puaj!).

De lo que no tenemos dudas es que cuando por fin se haga realidad este tan esperado film, desde nuestra butaca acompañaremos al profesor a esos lugares de los cuales él solo sabe salir en una pieza, mientras una larga fila de esqueletos esperan a la encargada de limpieza por no hacer las cosas como indican los libros de historia que Jones tan bien conoce, mientras en sus níveos cráneos resuena una frase muy conocida por todos nosotros: "You have chosen... poorly".

Por Patricio Land

Outlaw Star

- **Autor** :Takehiko Ito
- **Producción** : Bandai Visual

Quienes gusten de las naves espaciales de combate, los forajidos galácticos, las minitas sospechosas y las armas más demoledoras pueden ir haciendo un lugar en su videoteca para una colección de videos que no pueden dejar pasar por alto: Estamos hablando en esta ocasión de Outlaw Star, una serie creada en base al manga que Takehiko Ito dibujara entre los años '94 y '95 y publicara en la revista japonesa Ultra Jump, de la editorial Shueisha (existe una versión editada hace algunos meses en castellano por Planeta De Agostini).

A primera vista el programa es muy similar a la obra maestra que Bandai Visual sacara de la galera casi al mismo tiempo, Cowboy Bebop, pero en cuanto nos adentramos en la atmósfera de esta Outlaw Star encontraremos que la misma es más tenue, menos enrarecida y con la dosis justa de elementos extraños, como para provocar los necesarios delirios futuristas a los desprevenidos incursionistas ávidos de acción.

El título completo de la serie es Future Hero Next Generation Outlaw Star y su protagonista es Gene Starwind, un buscarroñas veinteañero nacido en la Tierra en el año 2039. El es el dueño de una pequeña empresa que se dedica a la reparación de casi cualquier cosa, desde chatarra espacial hasta corazones rotos, con la cual se gana la vida junto con su socio Jim Hawking, un purrete a quien trata como un verdadero hermano. Claro que el negocio de reparaciones es aburrido si estás acostumbrado a que la adrenalina corra por tus venas, y es por eso que ambos se dedican la mayor parte del tiempo a trabajar como cazarrecompensas, metiéndose en tantos apuros como puedan antes de que termine el primer bloque.

Gene es experto en armas y en mujeres (más en estas últimas que en las primeras) y eso suele complicarle la existencia, ya que su voluntad se ve doblegada ante la menor insinuación de una fémina en apuros; pero a la vez tiene un serio problema con los espacios abiertos, especialmente con el vacío sideral, lugar en el cual no se siente muy a gusto que digamos, víctima de su espaciofobia adquirida cuando de chico su padre lo pusiera en una cápsula de escape para salvarle la vida.

Oportunamente aparecerá en sus vidas una mujer por demás misteriosa y cautivante: Hilda, que encomienda a la dupla una sencilla misión: Rescatar una valija cuyo contenido es supersecreto.

Demás está decir que el trabajo encomendado no resultará nada fácil de llevar a cabo y que los nerviosos dedos de Gene no podrán contener la tentación de abrir la misteriosa valija...

La animación a lo largo de todos los capítulos es buena y los personajes están bien logrados (responsabilidad de Hiroyuki Hataike). Un destacado especial se merece el diseño de toda la parafernalia tecnológica, especialmente la creada por la mano mágica de Shoji "me dibujo todas las naves" Kawamori (para los que no lo tienen es el inventor de las famosas Valkyrias o Veritech de Macross/Robotech, mítica serie recientemente reestrenada en las pantallas de nuestro país y de la cual pueden informarse a sus anchas en las fantásticas páginas de nuestra nueva publicación Nuke).

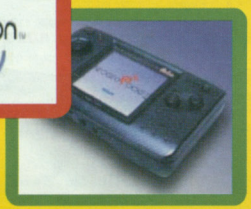
El opening de la serie es espectacular, desde el montaje hasta el tema principal, el cual nos recordará los años locos donde Bon Jovi sonaba en todo el día en la radio, mientras que el ending es más tranqui y para nada animado, lo cual nos obligará a adelantar la cinta instantáneamente para saborear el siguiente episodio.

En fin, no será tan grossa como Cowboy Bebop (por suerte, porque Spike hay uno solo) pero cumple con su cometido de entretener y alegrarnos el día.

Por desgracia, todavía no hay una versión doblada al castellano por lo que tendremos que conformarnos con las versiones en inglés (habladas o subtituladas) que han sido editadas en el país del norte.

THE WORLD GAME

TODAS LAS NOVEDADES!!!



SAN MARTIN 860 L10 0341-4214926
MENDOZA 3936 0341-4399218
Rosario

EMAIL:TWGAME@INFOVIA.COM.AR

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™

Por Santiago Videla

No cabe la menor duda que estamos ante uno de los títulos más impresionantes que se hayan visto en la historia de la PlayStation y como no podía ser de otra manera, aquí les ofrecemos la primera parte de la guía en la que les explicaremos paso a paso todo lo que tienen que saber para hacerle frente a esta sorprendente aventura.

Una de las características más notorias de Vagrant Story es su compleja interface, repleta de opciones, que permite hacer una enorme variedad de cosas, que tarde o temprano tendrán que aprender a dominar si es que quieren llegar lejos.

A diferencia de otras aventuras de este estilo, en este juego no tendrán todas las opciones habilitadas desde un primer momento, sino que irán consiguiéndolas a medida que logren progresar en el desarrollo de la aventura, por ese motivo y para evitar marearlos explicándoles todos los comandos de una vez, les voy a ir comentando cómo se usa cada opción en el momento que puedan usarla.

El combate

Lo primero con lo que van a tener que familiarizarse es con el sistema de combate, cosa que para todos aquellos que hayan tenido la oportunidad de jugar a Parasite Eve no les va a resultar muy complicado, ya que en líneas generales es muy parecido.

Tengan en cuenta que aquí el modo de combate siempre lo van a activar ustedes, presionando el botón ● en cualquier momento, sin importar que haya enemigos o no.

Al presionar este botón por primera vez, Ashley (el protagonista) sacará su arma y entrará en el modo de combate, si presionan el ● nuevamente, verán aparecer una esfera, que les indicará el alcance que tiene el arma que están usando en ese momento.

Cuando tengan a un enemigo a su alcance, van a poder ver un listado en el que van a tener que elegir a qué parte de ese enemigo van a dirigir su ataque (cabeza, torso, brazos, piernas, etc.) y cuando se hayan decidido, bastará con presionar el ● una vez más para atacar.

Observen que cuando un enemigo esté por atacarlos, se pondrá de color rojo y en caso de que haya varios malos en pantalla eso les servirá para darse cuenta a quién les conviene despachar primero.

*Siempre que esté peleando estén muy atentos al indicador de riesgo (**RISK**), que está debajo de la barra de energía (**HP**), porque esto les muestra las posibilidades que tengo de atacar exitosamente.*

Cada vez que ataquen a su oponente, este medidor aumentará y mientras más alto sea su valor, mis ataques serán menos efectivos y al mismo tiempo las probabilidades de que el enemigo me pegue más fuerte van a ser mayores.

*Por otro lado voy a tener más posibilidades de dar un golpe crítico, pero como eso no sucede muy a menudo pueden usar cualquier objeto que encuentren en mi inventario, para hacer que el riesgo disminuya (**Vera Root**, por ejemplo), pero sólo les recomiendo hacer esto en caso de que se enfrenten a un enemigo realmente jodido.*

*Después de eliminar a los malos, este indicador empezará a bajar (siempre que no entren en otro combate) y antes de seguir adelante les conviene guardar el arma y esperar a que el marcador de riesgo diga "**RISK ZERO**", porque si llego a entrar de nuevo en combate con un nivel de riesgo elevado puedo llegar a pasarla muy mal, así que ¡ojo!*

Importante

Otra cosa a la que van a tener que estar atentos es al indicador que está en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla en el que se vé un pequeño esquema del cuerpo de nuestro protagonista dividido por secciones (brazos, piernas, torso y cabeza).

Cada vez que recivan un golpe, el estado de la sección en la que los atacaron cambiará, tengan mucho cuidado con esto y procuren curarse tan pronto como alguna de estas secciones esté de color amarillo, porque si dejan que los sigan golpeando y el estado de la sección dañada empeora, van a sufrir distintas penalizaciones en el momento de atacar, siempre dependiendo del lugar en donde hayan sido heridos.

El mapa

Si observan bien el mapa que está en el ángulo inferior derecho de la pantalla, podrán ver una representación del sector en el que se encuentran en el que cada salida está marcada con un punto blanco.

El lugar por donde entraren a cada sector, siempre quedará marcado con un punto rojo, como para que no se confundan si se ponen a hacer girar la cámara.

Desde el menú principal, también pueden acceder a un mapa más completo en el que además aparecerán todas las habitaciones del nivel,que fueron recorriendo y ahí podrán ver indicadas cosas como por ejemplo: Las puertas que necesitan una llave para ser abiertas.

I- Camino a Leá Monde

Al empezar un juego nuevo, presten atención, porque habrá dos momentos durante la introducción en los que tendrán que jugar ustedes, el primero es cuando Ashley es descubierto por dos de los criminales que tomaron el castillo y aquí tendrán la oportunidad de empezar a practicar cómo combatir.

El segundo y más importante es cuando se encuentren cara a cara con quien parece ser el malo de la película (Sydney Losstarot), ya que el llamará a su mascota para que lo defienda.

Cuando estén frente al dragón, acérquense un poco y ataquenlo en la cabeza (**Head**), después de que Ashley lo golpee, aléjense de un salto tan pronto como puedan, para evitar que el bicho contraataque y repitan esto hasta que logren eliminarlo, luego de esto Ashley seguirá la pista de Sydney hasta la misteriosa ciudad de Leá Monde y ahí entrarán en unas catacumbas en donde realmente empezará la aventura.

Antes de empezar a avanzar, acostúmbrense a los comandos y pongan la cámara en el ángulo que más les convenga usando los botones **L1** o **R1**, para rotar la vista o **Select**, para alejar la vista.

Cuando estén listos, comiencen a avanzar y exploren cada habitación que vayan recorriendo, recuerden ver en el mapa cuántas salidas hay en cada sección antes de pasar a la siguiente.

En muchas de las habitaciones que verán aquí, van a tener que treparse a algunas paredes y para eso van a tener que guardar la espada (usando el botón ✖), cuando la pared a la que tengan que treparse sea demasiado alta, lo que tendrán que hacer es agarrar alguna caja que se encuentre por ahí (botón ✖, con la espada guardada) y ponerla frente a la pared, para luego subirse.

Tengan muy en cuenta que cuando hay cajas apiladas, sólo podrán agarrar la de más arriba, de manera que cuando haya tres o más, primero tendrán que romper una o acercar otra caja para llegar hasta arriba.

En caso de que accidentalmente rompan una caja que necesitaban, simplemente salgan de la habitación y vuelvan a entrar, para que todo vuelva a aparecer en donde estaba.

Revisen todos los cofres que encuentren en su camino (botón ✖) y sigan avanzando hasta que en un cierto momento lleguen a un lugar en donde se ve que hay unos soldados tratando de abrir una puerta, cuando esta secuencia pase, avancen hasta encontrarse con esos soldados y eliminenlos.

Si no tienen equipado un escudo, entren al menú de opciones (presionen el ▲), seleccionen las siguientes opciones: **Items** y **Equip**, luego vean el lugar en donde va el escudo (**Shield**) y elijan el que tengan en el inventario.

No se molesten en volver hacia la puerta que los soldados trataban de abrir, porque por ahora no podrán hacer nada, en esa habitación encontrarán un símbolo azul en el piso y en esos lugares podrán grabar el juego (**Save Point**), también hay un cofre para guardar cosas, pero por ahora no les va a servir de nada, así que cuando estén listos crucen por la plataforma flotante, que se mueve de un lado al otro y sigan adelante.

Es posible que en el camino pisen alguna trampa, pero por ahora no tienen ni los objetos ni la magia para detectarlas, si llegan a resultar dañados, simplemente quédense quietos unos momentos y Ashley recuperará su energía lentamente y con eso podrán ahorrarse unos cuantos objetos curativos.

Más adelante, llegarán a una habitación en la que la salida está cerrada y hay una palanca sobre una plataforma de madera, lo que hay que hacer aquí es usar algunas cajas para trepar a la plataforma y una vez arriba accionen la palanca y cuando aparezcan dos opciones, seleccionen "**Pull the Lever**", para activarla.

En ese momento tendrán unos segundos para cruzar la puerta antes de que se cierre y si no lo logran tendrán que volver a tocar la palanca.

Continúen avanzando hasta llegar a un nuevo (**Save Point**) y no dejen de grabar, porque en la sección que sigue tendrán que enfrentarse a un enorme...

Minotaur

Este es el primer enemigo importante con el que van a tener que enfrentarse. Tan pronto como puedan moverse corran hacia él, acérquense hasta colocarse bien al lado del monstruo y empiecen a atacarlo en la cabeza.

No intenten alejarse de este bicho, porque él tiene mucho más alcance que ustedes y encima de todo, mientras más lejos estén, más daño les va a causar con sus ataques.

No se separen de él ni por un segundo y ni bien le den un golpe, presionen rápidamente el botón de atacar, para volver a golpearlo, y así lo eliminarán sin ningún problema.

Las nuevas habilidades

Tan pronto como derroten al Minotauro, aparecerá una ruleta en la que eligirán al azar algunos puntos adicionales, que mejorarán las habilidades de Ashley.

Si todavía no tienen acceso a un nuevo menú llamado "**Battle Abilities**" salgan de ese salón y maten algunos bichos más hasta que este menú aparezca, cuando lo tengan sigan las siguientes indicaciones.

En este nuevo menú, encontrarán dos opciones llamadas "**Chain Abilities**" y "**Defense Abilities**", con esta nuevas habilidades, además de poder agregar 3 tipos de ataques nuevos, también podrán hacer distintos tipos de "Combos" durante los combates e incluso van a contar con una serie de movimientos de defensa, para cuando los estén atacando.

Ahora entren al menú de opciones, seleccionen "**Battle Abilities**" y luego "**Chain Abilities**", en ese menú encontrarán un listado de movimientos especiales, que podrán ser asignados a los botones ●, ■ y ▲.

Ahora seleccionen las 3 habilidades presionando cada uno de estos botones sobre el nombre de cada movimiento y asegúrense de que sobre cada uno de ellos aparezca el símbolo del botón que le asignaron.

Después de asignar los nuevos ataques salgan de ese menú, entren el la opción "**Defense Abilities**", asignen los movimientos de defensa que estén en la lista de la misma forma en la que seleccionaron los de ataque.

Las "Chain Abilities" son movimientos adicionales que ustedes van a poder agregar a los ataques comunes de ahora en más, todo lo que tienen que hacer es atacar a alguien y presionar cualquiera de los tres botones que usaron para asignar estas habilidades (●, ■ y ▲) en el momento exacto en el que la espada está golpeando al enemigo (observen que en ese momento un signo de admiración rojo aparecerá sobre la cabeza de Ashley). Si tienen la coordinación suficiente y presionan alguno de estos botones en el momento indicado, entonces Ashley lanzará otro golpe sin que el enemigo pueda hacer nada para evitarlo.

Lo mejor de esto es que si siguen presionando estos botones en el momento justo, van a poder seguir enganchándole más y más golpes al combo y para vencer a los enemigos más grossos esto es fundamental.

Estén muy atentos a lo que hacen y recuerden que por más que no haya un límite de golpes para los combos, no se puede atacar dos veces con el mismo golpe, así que les aconsejo ir alternando entre dos ataques diferentes, porque combinar los tres movimientos especiales puede llegar a marearlos un poco.

Las "**Defense Abilities**" funcionan de una forma muy parecida a la de los movimientos de ataque, sólo que para usarlas tendrán que presionar cualquiera de los botones que asignaron en el momento en el que estén siendo golpeados por el enemigo, de ese modo lograrán anular parte del daño (dependiendo del movimiento que hayan elegido).

Observen que cada vez que usan los nuevos movimientos de ataque o defensa, aparece un cartel que les dirá qué tan tanta coordinación tuvieron al presionar los botones. "**Too Slow**" o "**Slow**", significa que tadaron demasiado, "**Perfect**", "**Well Timed**", etc, que lo hicieron bien y "**Too Fast**" o "**Fast**" es que se apuraron mucho, así que atentos y traten de practicar todo esto lo más posible.

2- Tras los pasos de Sydney

Además de las "**Battle Abilities**", cuando junten la experiencia suficiente también van a tener acceso a una opción llamada "**Break Arts**", con la que podrán hacer algunos movimientos especiales, que dependerán del arma que estén usando y de la experiencia que tengan con cada una de ellas.

Por otro lado también van a poder usar la magia y todo lo que tienen que hacer para aprender nuevos hechizos es usar unos objetos llamados "**Grimoires**".

Estos objetos generalmente se consiguen al vencer a los enemigos principales de cada nivel, aunque también los encontrarán en algunos cofres, sólo basta con que los usen una vez, para que Ashley memorice el hechizo que contenían, así que ahora entren al inventario (pueden hacerlo más rápido si mantienen presionado **L2** y seleccionan la opción que corresponda), usen el "**Grimoire Guerir**" que le obtuvieron al vencer al Minotauro y podrán usar un hechizo de curación ("**Heal**").

Por último revisen el inventario y usen todos los "**Elixir**" que tengan, sin importar de que clase sean, porque estos objetos aumentan en forma permanente algunas de las características de Ashley.

Hechas todas las aclaraciones correspondientes, sigamos con lo nuestro, así que ahora vuelvan al lugar en donde estaba la puerta que los soldados no pudieron abrir y ábranla.

Avancen por las habitaciones de este nuevo sector explorando cada lugar y una vez más les recuerdo que traten de practicar el tema de los combos tanto como les sea posible. Mientras ustedes siguen adelante, Sydney les estará preparando una sorpresa, de modo que sigan explorando hasta que lleguen a una gran salón en el que una gigantesca armadura les cortará el paso.

Dullahan

Al igual que con el Minotauro, para pelear con este monstruo van a tener que estar lo más cerca posible de él, porque de lo contrario los atacará con todo lo que tiene (incluso con magia). Dirijan sus ataques hacia la sección del **Abdomen** y si le hacen algunos combos, mejor. Usen algún **Cure Root** en caso de que necesiten recuperar energía y este combate será tan sencillo como la tabla del 1.

*Bueno, a mí me toca explicarles algunas otras cosas importantes que podrán hacer, así que miradas al frente y atenti. Si van al menú en donde pueden equipar las armas (**Items** / **Equip**) verán un listado en el que figura el rendimiento del arma que tienen seleccionada contra las diferentes clases de enemigos que pueden ser: **Human** (humanos), **Beast** (todo tipo de animales y criaturas salvajes), **Undead** (muertos vivientes), **Phantom** (fantasmas), **Dragon** (toda clase de dragones) y **Evil** (demonios).*

Cada vez que enfrentan a un enemigo, la irán sumando experiencia en la categoría que corresponde, pero sólo con el arma que estén usando, así que les conviene fijarse con qué clase de bicho van a pelear, para luego buscar el arma más indicada para darle su merecido, así que eviten cambiar de arma para combatir enemigos de una misma clase.

3- En lo profundo de las ruinas

Luego de terminar con la armadura, agarren todo lo que encuentren y continúen avanzando.

A partir de ahora empezarán a ver cajas diferentes y no podrán agarrarlas a todas, observen que algunas de estas cajas tienen bordes metálicos y en lugar de levantarlas Ashley las empujará, también encontrarán bloques de piedra (de color blanco), que también podrán empujar para ayudarlos a trepar en lugares elevados, así que ahora van a tener que ser más cuidadosos a la hora de apilar cajitas.

Una de las habitaciones de este nivel es un taller (**Workshop**), en este lugar podrán tener acceso a la última de las funciones especiales del juego, que es la de reparar y ensamblar armas nuevas.

Una vez dentro del Workshop entren al menú de **Items**, seleccionen la opción **Setup** y estas son las opciones más importantes que verán aquí:

Combine: Con esta opción podrán combinar los metales de dos armas, para fabricar una nueva, cada vez que quieran hacer una combinación, seleccionen las dos armas que van a fundir, pero estén atentos a lo que hacen, porque al hacer esto, el arma resultante sumará las características del rendimiento de ambas armas, así que les conviene grabar el juego antes de ponerse a probar combinaciones.

Luego vayan a la opción "**Assemble Weapons**", seleccionen la cuchilla de la nueva arma ("**Select Blade**") y ahora tendrán que elegir el mango ("**Select Grip**"), pero observen que algunos de los valores de las prestaciones de esa arma no serán los mismos con cada empuñadura.

También pueden combinar gemas con las armas usando la opción ("**Attach Gem**"), siempre y cuando tengan alguna en el inventario, estén muy atentos a esta opción, porque tarde o temprano encontrarán gemas con propiedades mágicas, que al combinarlas aumentarán considerablemente el rendimiento del arma o en alguno casos, de los escudos.

Por último les tocará darle un nombre a la nueva arma y estará lista para ser usada en combate.

Observen que en el ángulo superior derecho del símbolo que identifica a cada arma hay una letra, que es la que indica de qué metal esta hecha, como por ejemplo: **B** = Bronce, **I** = Acero (Iron), **S** = Plata (Silver), etc. y como en cada "Workshop" sólo podrán combinar ciertos tipos de materiales, esto les servirá para darse cuenta cuáles usar (al entrar al "Workshop" aparece un cartel que les dice qué materiales se pueden combinar).

Disassemble: Al usar esta opción, podrán separar los componentes de un arma, para guardarlos en forma individual y usarlos para combinarlos más adelante.

Repair: Cada arma tiene una barra que indica su resistencia ("**DP**"), cuando es barra llega a 0, el rendimiento del arma se reduce notablemente y al usar esta opción podrán repararlas a todas al mismo tiempo y dejarlas 0 km.

En los "Workshops" también encontrarán un cofre especial, que sirve para almacenar los objetos que llevan de la misma forma que en los Residen Evil, simplemente ábranlo, seleccionen las opciones "**Store**" (guardar) o "**Remove**" (sacar) y luego de que hayan acomodado sus cosas y quieran salir del menú del cofre van a tener que grabar el juego (la pantalla de Save aparecerá sola).

Ahora que ya tienen una idea del funcionamiento de estas opciones, si quieren practiquen un par de combinaciones, porque en una de esas pueden llegar a conseguir una que otra arma que sea un poco mejor que las que tienen.

Sin más vueltas, sigamos adelante. En una de las habitaciones de este nivel (la que está enfrente del Workshop) encontrarán un fantasma y verán aparecer un contador que les dará un minuto para matarlo, si logran eliminar a este molesto bicho (usen los combos), entonces algunas de las puertas que estaban cerradas se abrirán, en caso de que se les acabe el tiempo, simplemente salgan de ese lugar y entren de nuevo, para que el fantasma vuelva a aparecer.

Cada vez que consigan la experiencia necesaria para aprender nuevas "**Battle Abilities**" y puedan elegir movimientos nuevos para agregar a su lista, seleccionen primero las que aparecen en "**Chain Abilities**", porque las van a necesitar (especialmente un movimiento llamado "**Instill**").

Para poder cruzar un río subterráneo que encontrarán en este nivel y para abrir el resto de las puertas que estaban cerradas, primero tendrán que explorar todas las habitaciones del lugar, hasta encontrar y vencer a un poderoso guardián de piedra, que el amigo Sydney dejó esperándolos, para complicarles las cosas un poco más.

De aquí en adelante, cada vez que vean una plataforma de color rojo y no puedan llegar a ella, significa que está desactivada y que para hacerla tendrán que hacer alguna otra cosa, como en este caso eliminar al...

Golem

Aquí la cosa ya se complica un poco, en especial si todavía no se acostumbraron a hacer combos, este enemigo es lento, pero muy duro y puede llegar a complicarles la vida si se llegan a alejar de él para intentar esquivarlo.

Como en los otros casos, manténganse junto a la criatura y atáquenla con combos dirigidos al cuerpo ("**Body**"), lo ideal en este combate es llegar a conectar combos de entre 8 y 9 golpes seguidos como mínimo así que como les dije antes... practiquen, practiquen y practiquen.

Si tienen el movimiento llamado "**Instill**" dentro de las Chain Abilities úsenlo, porque este golpe quita el 10% del total de la energía de los enemigos y les suma más experiencia en el uso del arma, por lo que les será imprescindible para eliminar a cualquier oponente con aguante. No se preocupen por el nivel de "**Risk**" y déngle para que tenga.

4- Buscando una salida

Con la caída del Golem, la plataforma que los ayudará a cruzar el río se activará, así que vayan hacia allá. Si en algún momento se encuentran con un cofre cerrado, intenten abrirlo con un hechizo llamado "**Unlock**".

Cada vez que se encuentren con un enemigo parecido a una masa de gelatina, no se molesten en darle con las armas comunes, porque no darán un buen resultado, en lugar de eso usen el hechizo llamado "**Spirit Surge**" (usen los "**Grimoires**").

Del otro lado del río sigan adelante y cuando lleguen a un nuevo "Save Point" graben el juego, porque un poco más adelante se encontrarán con un inmenso dragón, pero no se asusten porque a pesar de que pueda parecer amenazador, no es más difícil que el Golem que acaban de eliminar.

Una vez más, pónganse cerca de monstruo (debajo de su cuello en lo posible) y empiecen a darle en la cabeza con todo lo que tengan (lo mejor es hacer combos con los movimientos "**Instill**" y "**Heavy Shot**"). Cuando terminen con este dragón sigan avanzando y encontrarán una salida que los llevará a las calles de la misteriosa ciudad de Leá Monde. Aprovechen el "Save Point" que está por ahí cerca y graben.

5- La ciudad fantasma

Se dice que antiguamente esta ciudad fue el hogar de muchos miembros de un culto prohibido conocido como "Müllenkamp" y que tras sus murallas se esconde un inmenso poder, por otro lado no es ninguna coincidencia que Sydney los haya traído hasta aquí, ya que él es el actual líder de esta facción.

Una vez en las calles de la ciudad, exploren los distintos caminos y revisen bien, porque por aquí hay un nuevo "**Workshop**".

Una de las calles está plagada por soldados, así que avancen por otro lado, porque no podrán seguir por ahí. En cierto momento verán a quién está al mando de las fuerzas especiales bajo las órdenes del Cardenal conocidas como "Crimson Blades" (**Romeo Guildestern**), que también parece estar interesado en la presencia de Sydney y en ese momento serán interceptados por un mago acompañado de dos soldados.

Cuidado con estos enemigos, porque son más fuertes de lo que parecen (especialmente el mago), lo más conveniente en este momento es usar como arma una ballesta llamada "**Seven Heaven**" (deberían haberla encontrado en un cofre antes de pelear contra el Minotauro).

Antes de empezar a atacar, seleccionen como "**Chain Abilities**" los movimientos "**Snake Venom**" (envenena al enemigo), "**Paralyze Pulse**" (les impide atacar) y "**Dulling Impact**" (causa "Silencio" y hace que no puedan usar la magia).

Una vez que hayan configurado todo, quédense cerca de la entrada de ese sector y cuando estos enemigos se les acerquen, atáquenlos con un combo usando por lo menos una vez cada uno de los golpes que les mencioné y luego déjenlos que se retiren.

Al estar paralizados, no podrán curarse los efectos del veneno y morirán sin que ustedes se tengan que preocupar por seguirles pegando. Es posible que el mago intente curarlos, así que simplemente dénles otra dosis de parálisis y veneno y esperen a que mueran solos.

Lo primero que tienen que hacer con el mago es intentar afectarlo con el "Dulling Impact", para que su magia deje de ser un problema.

Si los ataca con un hechizo llamado "**Poison Mist**" usen otro hechizo llamado "**Antidote**", para anular su efecto, en caso de que no logren silenciar o paralizar al mago, cuando estén en apuros salgan de esa pantalla y esperen a que el "**Risk**" baje, luego regresen y sigan dándole.

Eliminando a este molesto mago conseguirán la llave para abrir una puerta que está cerca del lugar por donde entraron en este nivel así que ahora vayan hacia allá y bajen hacia el sector de las minas abandonadas.

6- Caminos cruzados

Avanzando por los pasillos de este nuevo nivel, llegarán a un lugar en el que el camino se divide en 3, también verán un nuevo "Save Point", así que les recomiendo que aprovechen para grabar, porque les esperan un par de peleas bastante movidas.

Tengan cuidado con los enemigos de este lugar, en especial con unos enanos con armadura, ya que por lo general uno de ellos (el de armadura amarilla) suele ser un mago y si los dejan hacer de las suyas se pueden poner muy molestos.

Recuerden que cuando un enemigo los ataque con magia lo primero que deberán hacer es silenciarlo con el golpe "**Dulling Impact**", luego siempre es bueno envenenarlos y paralizarlos, para evitar usar demasiado el arma y así mantenerla en buen estado para las peleas difíciles.

Si alguno de estos enanos llega a afectarlos con alguno de sus hechizos, simplemente salgan de la habitación, esperen a que el efecto pase y vuelvan a seguir peleando, en este lugar les recomiendo usar la ballesta ("**Seven Heaven**"), porque tiene más alcance y es más fácil coordinar los combos. Cuando se trate de los enanos que acabo de mencionar, por lo general les van a causar más daño si los atacan en el brazo izquierdo ("**Left Arm**").

Dentro de estas minas abandonadas, tendrán que encontrar y vencer a tres guardianes, para seguir adelante, así que exploren muy bien cada camino y revisen de vez en cuando el mapa principal para estar seguros que no se olvidaron nada.

Olvídense por ahora de las puertas que estén cerradas con una "**Silver Key**", porque esta llave la conseguirán mucho más adelante.

El primero de estos guardianes es un dragón idéntico al que Sydney llamó cuando intentaron detenerlo en el castillo, pero ahora la pelea será un poco más complicada, para combatir a esta bestia usen la misma técnica y los mismos golpes que con el dragón anterior y no tendrán muchos problemas.

Luego de esto revisen los caminos que todavía no exploraron y un poco más adelante se encontrarán con un...

Fire Elemental

Este es el primer enemigo principal que únicamente los atacará con magia, recuerden que la mayoría de los guardianes les van a quitar menos energía si están al lado de ellos, así que ni bien lo vean aparecer, péguense a él.

No intenten silenciar a este bicho, porque no lo conseguirán, en lugar de eso dedíquense a atacarlo en la cabeza o en el cuerpo, con combos usando los movimientos "**Heavy Shot**" e "**Instill**".

Si pueden hacer combos más o menos largos (más de 8 ó 9 golpes) no hará falta que se preocupen por el nivel de Risk, así que sigan dándole y traten de mantener la energía de Ashley por encima de los 150 HP.

Luego del molesto hombre de fuego podrán llegar hasta un nuevo cruce de caminos en el que hay otro "Save Point", ahora graben y comiencen a explorar los nuevos túneles, hasta que se topen con el último guardián de este nivel.

Ogre

A diferencia de los otros enemigos principales, aquí les va a convenir mantenerse tan lejos de este bicho como les sea posible.

El sólo los atacará con su hacha, pero siempre les quitará entre 100 y 120 HP como mínimo, así que cuidado.

Manténganlo a distancia con la ballesta, atacándolo con los golpes "**Instill**" y "**Heavy Shot**" dirigidos al cuerpo.

Para evitar sufrir graves daños, tendrán que tratar de hacer combos tan largos como sea posible (mi record aquí fue de 21), porque este enemigo es muy rápido y no les dará tanto tiempo para volver a atacar como los dragones.

Una cosa más, no dejen que el nivel de energía de Ashley baje de los 200 HP.

7- ¿Quién es quién?

Habiendo eliminado al Ogre podrán seguir avanzando hasta salir nuevamente a las calles de la ciudad. Tengan cuidado en este lugar, porque la mayoría de los soldados que recorren las calles de este sector usan magia, así que ya saben lo que tienen que hacer en casos como éste.

En esta parte de la ciudad, verán a Romeo y su amiga tratando de buscar una salida y serán sorprendidos por Sydney, pero en ese momento el buen Romeo demostrará que no es un simple soldado lo que hace pensar que sus intenciones aquí van más allá de su deber.

De vuelta con Ashley, lo que tendrán que hacer ahora es revisar bien toda esta área hasta que encuentren una entrada abierta en el primer piso de una de las casas (presten mucha atención al mapa).

Cuando vean la casa a la que me refiero, podrán treparse a la pared gracias a una elevación en el suelo y de esa forma alcanzarán la entrada, métanse en la casa y avancen hasta la salida que está en el otro extremo y por ahí llegarán al lugar en donde Romeo se encontró con Sydney, lo único que les queda por hacer es bajar de la casa y abrir una puerta de rejas que está ahí cerca, para poder seguir adelante.

Por esa puerta llegarán a un nuevo sector de Leá Monde, que está cubierto por las tinieblas y repleto de muertos vivientes (cuidado, porque algunos usan magia). Empiecen a explorar este sector y por ahora no se preocupen por las puertas cerradas con una "**Bronze Key**" o con una "**Gold Key**", porque más adelante conseguirán las llaves para abrirlas.

En una de las secciones de este nuevo nivel los espera un gigantesco cangrejo, pero a pesar de su tamaño no será un problema, una vez más acérquense al monstruo, usen la ballesta con los ya conocidos golpes "**Instill**" y "**Heavy Shot**" y atáquenlo en el cuerpo.

Esta criatura es un poco dura, pero si hacen combos largos, lo eliminarán rápidamente, una vez despachado el enorme marisco sigan adelante hasta llegar a una salida que los llevará directo a un patio en el que encontrarán un nuevo "Save Point".

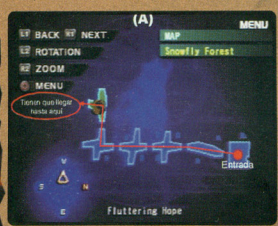
En este lugar, Ashley volverá a experimentar la extraña sensación, que le permite ver por los ojos de otra persona y tomará posesión de la compañera de Romeo, pero él lo descubrirá y... ¡paf! Ahora aprovechen para grabar el juego y sigan por el camino que va hacia el bosque.

Cuando intenten salir de ese lugar, un nuevo personaje se les aparecerá (Rosenkrantz), diciendo que es un "Riskbreaker" al igual que Ashley y le ofrece su ayuda, pero es rechazado.

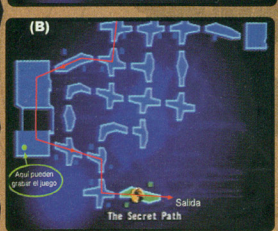
Una vez que Ashley entre en el bosque verán que el amable Rosenkrantz, parece tener trato con gente que también está interesada en ustedes, aunque dudo que estén buscando nuevos amigos... ¿qué estará tramando este tipo?

8- Desorientados

En este bosque, las cosas no son lo que parecen, ya que muchas de sus secciones son exáctamente idénticas y al salir de algunas de ellas, en muchas ocasiones transportados a un sector que está en el otro extermo del bosque sin que se den cuenta y gracias a eso pueden llegar a quedarse dando vueltas en circulo por horas.



Si examinan algunos de los árboles de este bosque, aparecerán dos opciones una de las cuales dirá "**Face North**", esta opción hará que Ashley automáticamente quede mirando hacia el Norte, en caso de que quieran volver al principio de este nivel. Con la otra opción simplemente se quedarán como estaban.



En la imagen (**A**) verán un mapa en el que aparece el primer lugar al que tendrán que ir, cada vez que salgan de una pantalla y entren en otra, vean el mapa principal, para estar seguros que no feron enviados a otra parte, cuando lleguen al primer punto indicado, tendrán que combatir contra un nuevo dragón, que es un poco más duro que los otros, pero podrán eliminarlo si usan las mismas tácticas que con los anteriores.

Luego de liquidar a este dragón se les habilitará un camino que estaba obstruído en otro sector del bosque así que ahora vean la imagen (**B**) y sigan el camino indicado hasta que lleguen a un claro en el que verán a Sydney y Grissom a punto de enfrentarse.

Luego de su aparente derrota, Grissom invocará a una gran armadura para que lo ayude y en ese momento los atacará.

Luego de este combate Sydney les hará un par de revelaciones y entre otras cosas, le mostrará a Ashley que su pasado no fue tal y como él lo recuerda, ya que parece ser que su organización ("VKP") se ocupó de borrar una gran parte de sus memorias durante su entrenamiento.

Después de estas secuencias, revisen el cofre que está por ahí cerca (usen el hechizo "**Unlock**" si está cerrado, saquen todo lo haya y si no tienen lugar en el inventario descarten lo que no les sirva, luego sigan por donde se fue Sydney y entren en las ruinas que están un poco más adelante.

Grissom y Dark Crusader

Para sorpresa de todos, en este combate estarán peleando nada menos que junto a Sydney y aunque él no intervendrá en forma directa, usará su poder para ayudarlos, así que ni se les ocurra atacarlo.

Primero que nada dediquense a eliminar a Grissom, porque su magia es la más poderosa, no traten de silenciarlo y atáquenlo con la ballesta directamente en la cabeza o en el cuerpo (con "Heavy Shot" e "Instill" como siempre).

Traten de hacer combos largos, para evitar que se cure y cuando lo liquiden entren a darle a la armadura en el pecho ("**Chest**") o en el "**Abdomen**", no se alejen mucho de los malos y si se ven en aprietos acérquense a Sydney, para ver si les puede dar una mano.

9- Emboscada

En la primera habitación de este lugar tendrán que vencer a las tres lagartijas que hay ahí, para que la puerta que está en el otro extremo se abra, si no lo consiguen nada más salgan y vuelvan a entrar.

Continúen avanzando por estos pasillos hasta que salgan a un enorme patio en donde verán una vez más a Romeo Guildenstern y su compañera Samantha, pero ahora se les ha unido nada menos que el sor#&! de Rosencrantz.

Parece que el Buen Romeo anda tras un objeto que tiene grandes poderes (Gran Grimoire), pero para su desilusión Rosencrantz le dice que el Gran Grimoire es la ciudad misma, ya que todo esto es como un inmenso circulo de magia y es posible que todo su poder se esté concentrando en la gran catedral que está en el centro, luego de esto se irán, pero no sin que Ashley vea lo que sucede a través de los ojos de Samantha.

En ese mismo lugar, la puerta que está enfrente de la que usaron para entrar los llevará a un nuevo "Workshop", así que les conviene aprovechar para reparar sus armas y dejar cualquier objeto que no estén usando (especialmente armas y partes de armaduras) en el cofre especial que está ahí.

En el centro del patio hay un nuevo Save Point y sobre una de las esquinas hay un cofre cerrado con una llave especial llamada "**Chest Key**", pero no se calienten porque esa llave la encontrarán mucho más adelante.

Les recomiendo que guarden todo el equipo que no estén usando en este cofre, porque más adelante van a encontrar varios objetos valiosos y si no tienen espacio en el inventario, obligatoriamente van a tener que optar por descartar cosas que tengan encima.

Recuerden que cada vez que guarden cosas en un cofre especial, al salir aparecerá automáticamente el menú de "Save" y si no graban el juego en ese momento, todo lo que pusieron en el cofre volverá al inventario de Ashley.

Cuando estén listos salgan del patio y sigan hacia adelante y en el momento que intenten abrir la puerta, se darán cuenta que Romeo les tendió una trampa y enviará al sucio de Rosencrantz a que se deshaga de ustedes.

Rosencrantz

Mucho cuidado con este tipo, porque él también es un "Riskbreaker" al igual que Ashley y sus habilidades son bastante peligrosas.

Rosencrantz los atacará principalmente con sus "Break Arts", que por lo general quitan más de 150 HP y encima de todo pueden causar varias anomalías, como envenenamiento, parálisis, etc, así que lo mejor es mantenerse alejado de él.

Usen la ballesta con los mismos movimientos que usaron con los otros enemigos principales y atáquenlo en el cuerpo.

Traten de prolongar los combos lo más posible, porque si se les acerca la van a pasar mal y no intenten envenenarlo, paralizarlo o silenciarlo, porque van a perder el tiempo. Recuerden que el movimiento más útil en estos casos es "**Instill**".

Bueno... hasta aquí llegamos, así que en cuanto hayan derrotado a Rosencrantz es el momento de tomarse un merecido descanso, como último consejo les sugiero que vuelvan al "**Workshop**" para reparar las armas y estén listos porque en el número que viene seguimos con todo... hasta la próxima.

PlayStation

Syphon Filter 2

Los siguentos códigos llevan las municiones al máximo del arma indicada, o municiones infinitas donde se indica.

Nota: Estos códigos funcionan sólo con el Gameshark.

9mm	3012A5C0 0063
Mun. Infinita 9m	3012A5C2 0063
Silenced 9mm	3012A5BC 0063
Mun. Infinita Sil. 9mm	3012A5BE 0063
.45	3012A5C4 0063
Mun. Infinita .45	3012A5C6 0063
M-16	3012A5C8 0063
Mun. Infinita M-16	3012A5CA 0063
HK-5	3012A5D0 0063
Mun. Infinita HK-5	3012A5D2 0063
Silenced HK-5	3012A5CC 0063
Mun. Infinita Sil. HK-5	3012A5CE 0063
PK-102	3012A5D4 0063
Mun. Infinita PK-102	3012A5D6 0063
Shotgun	3012A5D8 0063
Mun. Infinita Shotgun	3012A5DA 0063
UAS-12	3012A5DC 0063
Mun. Infinita UAS-12	3012A5DE 0063
G-18	3012A5E0 0063
Mun. Infinita G-18	3012A5E2 0063
BIZ-2	3012A5E4 0063
Mun. Infinita BIZ-2	3012A5E6 0063
K3G4	3012A5E8 0063
Mun. Infinita K3G4	3012A5EA 0063
H11	3012A5EC 0063
Mun. Infinita H11	3012A5EE 0063
Sniper Rifle	3012A5F4 0063
Mun. Infinita Sniper Rifle	3012A5F6 0063
Silent Sniper Rifle	3012A5F0 0063
Mun. Infinita Sil. S. Rifle	3012A5F2 0063
Nightvision Rifle	3012A5F8 0063
Mun. Infinita Nightv. Rifle	3012A5FA 0063
M-79	3012A60C 0063
Mun. Infinita M-79	3012A60E 0063
Tear Gas Launcher	3012A628 0063
Mun. Inf. Tear Gas Launcher	3012A62A 0063
Crossbow	3012A5FC 0063
Mun. Infinita Crossbow	3012A5FE 0063
Incendiary Grenades	3012A610 0063
Mun. Infinita Incendiary Grenades	3012A612 0063
Nerve Gas Grenades	3012A614 0063
Mun. Infinita Nerve Gas Grenades	3012A616 0063
C4	3012A618 0063
Mun. Infinita C4	3012A61A 0063

NHL Rock the Rink

Guantes fluorescentes
Jugá en la liga NHL y elegí cualquier equipo de la liga Rock the Rink, y luego elegí nueva vestimenta para ganar. Seguí jugando hasta que aparezca una pantalla con un cartel que te dice que obtuviste nuevas vestimentas. Jugá nuevamente y tus jugadores tendrán guantes fluorescentes.

Jugar de a dos en King of the Rink
En la pantalla de presentación apretá: Select, ▲, R2, L1, →, ←, ↓, X.

Gauntlet Legends

Jugar como Sumner
Salí por la puerta secreta en el último nivel de The Trench. Luego, recolectá 15 monedas en el nivel de bonus para habilitar a Sumner en la pantalla de selección de personaje.

Jugar como Minotaur
Andá al nivel Cliff en el Mountain Kingdom. Encontrá todos los switches, luego andá al área donde está la salida. No pises el portal, en vez de eso, dirigite hacia abajo donde vas a ver una trampilla con una calavera con huesos. Pisala, transportándote a una habitación con muchas monedas. Recolectá 15 monedas para habilitar Minotaur en la pantalla de selección de personaje.

Jugar como Falconess
Andá al nivel de bonus en Castle World. Recolectá 15 monedas para habilitar a Falconess en la pantalla de selección de personaje. Ella tiene los mismos "turbo attacks" que la Valkyrie.

Jugar como Jackal
Jugá el segundo nivel de Ice World. Hay una trampilla en el callejón que está sobre la pila de cajas que se encuentra en el final. Esta trampilla la encontrás subiendo por las cajas hasta arriba. Luego, girá hasta que tengas la posibilidad de volver abajo. De ahí, trepá por el otro set de cajas apiladas, que está justo antes de la salida, y entrá a la otra trampilla. Recolectá 15 monedas dentro de esa puerta para habilitar a Jackal en la pantalla de selección de personaje. Este personaje es una versión más poderosa de Wizard.

Jugar como Tigress
Andá al primer nivel de Town. Encontrá todos los switches principales, luego andá al portal. Al llegar allí, buscá una montaña con un cofre, un switch y la Muerte. Evitá que la Muerte te toque y accioná el switch. Andá hacia donde apunta el switch y vas a encontrar unos zombies y una trampilla. Parate en la trampilla y recolectá 15 monedas para habilitar a Tigress en la pantalla de selección de personaje.

Nueva Arma
Alcanzá nivel 10 para recibir una nueva arma. Alcanzá los niveles 50 y 99 para recibir otras dos.

Obtener un personaje de ayuda
Alcanzá nivel 25 para recibir un personaje de ayuda: Valkyrie recibe un Aguila, Wizard recibe un Dragón, Archer recibe una Mariposa, y Warrior recibe un Dragón Volador. Alcanzando nivel 50 recibís un personaje de ayuda mejor.

Anti-Muerte permanente
Completá el juego una vez y vas a recibir un Anti-Death permanente, con lo cual podés robarle energía a la muerte.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Coches Extra
Hacé bien varios modos de "Test Drive" para habilitar los coches ocultos, como el GT2 y el coche de carreras 517, los cuales vas a poder usar en el modo de carrera normal.

Jedi Power Battles

Jugar como Darth Maul
Completá el juego con Qui-Gon Jinn. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Qui-Gon Jinn y apretá Select. Su foto reemplazará a la de Qui-Gon Jinn. La versión de Darth Maul con la que vas a jugar es la misma con la que luchás en el nivel 5, Tatooine.

Jugar como la Reina Amidala
Completá el juego con Obi-Wan Kenobi. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Obi-Wan Kenobi y apretá Select. Su foto reemplazará a la de Obi-Wan Kenobi. La reina pelea con sus puños y una pistola láser.

Jugar como el Capitán Panaka
Completá el juego con Plo Koon. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Plo Koon y apretá Select. Su foto reemplazará a la de Plo Koon. El capitán pelea con sus puños y una pistola láser.

Niveles Extra
Para habilitar los niveles 11 y 12, tres de tus personajes tienen que estar a nivel 10 con 100 de habilidad cada uno. Cuando jugués con un cuarto personaje, los dos niveles se habilitarán para cuando hayas llegado con el cuarto personaje a nivel 10 y 100 de habilidad. Para habilitar el nivel 14 los cinco personajes tienen que estar a nivel 10 y con 100 de habilidad.

"Ultimate Saber"
En el nivel 14, luchá contra 100 oponentes, incluyendo todos los tipos de tropas del juego para habilitar el "Ultimate Saber", que es el sable láser con mayor poder. Este sable te permitirá matar a los enemigos de un solo golpe, excluyendo a los enemigos finales de nivel. Lo podés prender y apagar del menú que aparece cuando ponés el juego en pausa.
Nota: Solo tenés que obtenerlo una vez con un solo personaje para que sirva para todos los demás en ese modo de juego.

Nivel final
Utilizá los siguientes pasos para atravesar el campo de fuerza de múltiples colores.
Existen doce secciones en la habitación con el campo de fuerza. Numerá a cada sección del 1 al 12 como mostramos abajo:

[1] [2] [3] [4]
Salida 5 [5] [6] [7] [8] Entrada 8
[9] [10] [11] [12]

El camino a través de las habitaciones cuando está el campo es:

Rojo:	Entrada-(8)-7-6-2-3-
Naranja:	(4)-8-12-11-
Amarillo:	(7)-11-12-8-
Verde:	(4)-8-12-11-7-6-10-
Azul:	(9)-10-11-12-8-7-3-
Purpura:	(4)-3-7-11-10-9-5-Salida

Si lo hacés correctamente, los campos de fuerza cambiarán al siguiente color cuando entrás a la habitación marcada entre los paréntesis.

Nintendo 64

Rocket: Robot On Wheels

Para estos trucos tenés que poner el juego en pausa y apretar los botones indicados. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido.

Todos los vehículos
↑, ↓, Z, R, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Heavy Rocket
Pausá el juego y presioná ↑, →, →, R, →, R, Z, R, R, ↑.

Menos fricción
Pausá el juego y presioná ↑, R, R, ←, Z, Z, ↓, ←, ↑, →.

Baja gravedad
Z, R, Z, R, ↓, R, R, →, →, R.

Super velocidad
Z, →, ↓, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ←, ↑.

Super saltos
↓, ↑, ↓, Z, ↑, ↑, ↑, R, ↑ Z. Combiná este código con el de Baja gravedad para saltar más alto.

Desactivar todos los trucos
↑, Z, →, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ↓, ↑.

Dreamcast

Tee Off Golf

Habilitar todos los palos, bolas y personajes
Completá el modo "World Tour" en dificultad nivel 1 para habilitar todos los palos, bolas, y los tres personajes extra. Completá el modo "World Tour" en dificultad nivel 2, 3 y 4 para habilitar dos nuevos personajes extra por cada nivel de dificultad completado y con un total de nueve personajes.

King Of Fighters Dream Match '99

Pantalla de pausa completa
Poné el juego en pausa y apretá **X** + **Y**.

Asistencia de compañero de equipo
Cuando seleccionas el órden de pelea antes de la lucha, mantené apretado B. Tené en cuenta si uno de los personajes es neutral o amistoso. Luego si tu personaje está aturdido en la pelea, mantené apretado **X** + **Y** + **A** para que tu co-equiper entre a la lucha.

"Survival Mode" alternativo
Completá el juego en modo "survival' una vez. Luego, "marcá" la opción "Survival Mode", mantené apretado Start y presioná A para pelear con personajes individuales en vez de batallas de equipo.

Colores de vestimentas alternativos
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a un luchador, y luego presioná alguna de las siguientes combinaciones:

Color normal	**A**
Segundo color	**A** + **X**
Tercer color	**A** + **Y**
Cuarto color	**A** + **X** + **Y**

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" uno de los siguientes luchadores, luego mantené apretado Start y presioná **A**, **B**, **X**, o **Y**:

Kyo Kusanagi
Terry Bogard
Andy Bogard
Joe Higashi
Ryo Sakazaki
Robert Garcia
Yuri Sakazaki
Mai Shiranui
Billy Kane
Orochi Yashiro
Orochi Shermie
Orochi Chris
Omega Rugal

Sword of the Berserk: Gut's Rage

Modo Battle Arena
Terminá el juego en modo Normal.

Modo No Limit
Terminá el juego en modo Hard.

Mini Juego Puck
Para obtener este mini juego, terminá el juego en modo Easy.

Puyo Puyo 4

Jugar como Dopple Aruru
Terminá el juego en modo Quest. Pasá la pantalla de ránkings luego de los créditos y seleccioná "free play" o "versus mode". Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantené apretado **L** y presioná **Y**, luego movete a la izquierda de Satan o a la derecha de Scheze.

Jugar como Carbuncle
Terminá el juego en modo Quest. Pasá la pantalla de ránkings luego de los créditos y seleccioná "free play" o "versus mode". Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantené apretado **R** y presioná **Y**, luego movete a la izquierda de Satan o a la derecha de Scheze.

Dead Or Alive 2

Controla la pose de victoria
Cuando tu personaje esté haciendo la pose de victoria, mantené apretado **X** y presioná el pad de direcciones o el joystick análogo para mover la cámara. Mantené apretado **B** para hacer zoom y el pad direccional para girar la camará.

Nueva vestimenta de Kasumi
Elegí el modo Story y seleccioná la tercera vestimenta de Kasumi, que es la rosa. Jugá hasta que pelees contra vos mismo. La vestimenta de la Kasumi de la CPU será negra. Nota: Esta vestimenta sólo puede ser usada por la CPU.

Pelea de noche en Aerial Garden
Activá la selección de nivel para el modo versus. Luego, en la pantalla de selección de nivel, "marcá" Aerial Garden y apretá **Y** o **R**.

Secuencia oculta FMV de Ayane
Seleccioná Ayane y jugá hasta que pelees con Kasumi en el nivel White Storm. Golpeala y hacela caer a la caverna de hielo. Cuando estés en la caverna, terminá la pelea. Cuando estés por nockearla golpeala de manera que "vuele" alejandola varios metros de Ayane. La secuencia FMV muestra a Ayane disparando una especie de humo azul en vez de la secuencia normal en que se escucha al personaje decir, "You Runaway Shiobi."

Nota: Se requiere bastante práctica para obtener esto.

Pantalla de pausa completa
Poné el juego en pausa y apreta **X** + **Y**.

Molestar al oponente
Usá los siguientes combos para "molestar" a tu oponente:

←, →, ←, R
→, ←, →, R
↓, ↓, R
←, ←, R

Nota: También podés substituir **A** + **X** + **Y** en vez de **R**.

Dance Dance Revolution 2nd Remix

Nuevas opciones de juego
En la pantalla principal, mantené apretado **B** mientras seleccionás "arcade mode" para habilitar las opciones de "Vs.", "Single Play", "Couple", y "Double".

Todos los temas
Seleccioná "arcade mode", luego "marcá" "Hard" en la pantalla de selección de dificultad. Presioná →, →, →, seleccioná la opción "Hard", y comenzá el juego.

Modo Oculto
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Modo "Mirror"
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Modo "Pequeño"
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑.

Selección de personaje y flechas
Seleccioná "arcade mode", y presioná el joystick análogo en cualquier dirección en la pantalla de selección de dificultad.

Readers Corner

correo de lectores

¡Ah, cómo no sentirse feliz de tener lectores como ustedes, que nos escriben sin parar? Realmente estamos muy agradecidos. Lo único que lamentamos es no poder incluir todas las cartas, y todavía más no poder responder los cientos de mails que nos llegan a diario. Sepan disculparnos. Como ya saben, los leemos todos, a medida que llegan, pero no siempre podemos responderlos ni incluir todos los espectaculares dibujos que nos mandan.

Sin embargo, seleccionamos las cartas que más o menos reflejan lo que dicen o preguntan muchas otras, como para que de esa manera se sientan representados la mayoría de ustedes. Les rogamos que continúen escribiéndonos, porque así nos ayudan a seguir adelante y a hacer cada vez una mejor revista. ¡Muchas gracias!

Nicolás Fernández Castañón

Querida banda de Next Level:

¡Hola!... desde General Roca (Río Negro) los saluda Nicolás... pero ustedes mis amigos me pueden decir Ruso.

El objeto de esta carta no es otro que mostrar mi absoluta y total admiración por su laburo. Esta revista hecha 100% en la Argentina no tiene precedentes, su calidad es... IMPRESIONANTE. Ya sean los informes y novedades (excelentes y originales, tal es el caso de La Conspiración Capcon/Umbrella... fantástico) o también lo actualizada que está la revista (cosa que yo no creía posible para nuestro alejado pero amado País Argento)... bueno, la cosa es que la rompen, muchachos. Sigan siempre así.

Bueno, me dejo de tirar flores y me pongo manos a la obra para charlar sobre nuestra dulce adicción: VIDEOJUEGOS. Tengo 20 años y, al contrario de lo que la gente piensa, que a los videojuegos uno los va dejando con la edad... es totalmente al contrario, uno los va queriendo CADA VEZ MÁS, ¿o me equivoco? Yo me metí en el mundo de los videojuegos a los cinco años... sí, con la gloriosa e increíblemente "cuadrada" Atari 2600: doy por sentado que los chicos de mi edad que lean esto van a dar un suspiro por ese nombre. ¿Se acuerdan de River Raid? ¿o de Bobby va a Casa? ¿o inclusive de Enduro?... Dios mío, qué tiempos aquellos. Después de la 2600 seguí con el Nes (Family), Génesis, Sega CD (hace muy poco lo tuve que aceptar... QUE CLAVO)... después los primos Play y Saturn, y por último (hasta ahora) MI DULCE DREAMCAST.

Lo que más rescato del paso por todas estas consolas es que todavía las conservo a todas, incluso a la 2600, sin dejar de decir que cada dos por tres revivo viejos momentos, pero últimamente no estoy usando la Génesis o la NES porque bajo todos los emuladores habidos y por haber (jeje).

Paso a las preguntas:

1. ¿Cuál es la fecha de arribo de Resident Evil: Code Veronica en la Argentina? (no la versión japonesa, ojo).

2. Para ustedes, ¿Soul Calibur o Tekken Tag Tournament?

3. ¿Vale la pena comprarse los cachivaches de Internet de la DC? ¿El servicio es bueno o apesta? (recuerden el Satlink de Saturn).

4. ¿Para cuándo la webpage? Pónganse las pilas, muchachos, que la estamos pidiendo a gritos hace meses...

5. En su staff, ¿quiénes son los fans que predominan (de Sega, Sony o Nintendo)?

P.D.1: Me encanta estar en contacto con cualquier amante de los videojuegos, al que quiera contactarse conmigo por cualquier tema relacionado con este mundo tan maravilloso de las consolas no lo piense más:

Nicolás Fernández Castañón
Brasil 532 CP 8832
General Roca, Río Negro.

P.D.2: ES UN PLACER SER UN LECTOR DE SU REVISTA.

P.D.3: Aguante Bad Religion, NOFX, Pennywise, Green Day, Lagwagon, Sega, El Cazador de Aventuras (¡holín mozalbete!), las mujeres, Next Level ¡Y TODOS LOS VIDEOJUGADORES DEL GLOBO, CARAJO!

Nicolás: Es cierto lo que decís, todos crecimos pensando con tristeza que alguna vez, cuando fuésemos "grandes" y estuviéramos llenos de responsabilidades, tendríamos que dejar de lado nuestra más grande pasión, los videojuegos. A mí en particular también me pasaba con los dibujos animados; creía que de mayor no me iban a gustar, y eso me producía un malestar terrible. Pero, como ves, el tiempo pasa rápido y las obligaciones llegan nomás (y siempre son más de las que uno imagina) pero el espíritu permanece en estado "chistoso". Los videojuegos nos siguen gustando, y todavía nos reímos de los dibujitos como si fuésemos nenes, a veces con un poco de vergüenza, porque siempre hay alguno que te mira pensando "pobre tipo, nunca va a madurar". Pero no pasa por ahí: tener una pasión es lindo, y mejor todavía es cultivarla durante toda la vida, porque uno se enriquece y cada vez disfruta más de estas pequeñas cosas, que en definitiva sirven para alegrar el espíritu y de paso descansar la mente después de un día difícil, ¿o no?

Paso a responder tus preguntas:

1) Resident Evil: Code Veronica ya está disponible en la Argentina, y es una maza.

2) Soul Calibur, porque hasta que Tekken Tag Tournament no salga, no podemos opinar. :)

3) La Dreamcast tiene un buen servicio de acceso a Internet, pero no te lo recomendamos a menos que te comprés el teclado, porque a la larga o a la corta vas a querer escribir (por ejemplo, a nosotros) y con el pad se vuelve una pesadilla que ni Capcom se imaginó jamás.

Florencia

Buenos Días, expertos de Next Level.

Mi nombre es Florencia (su primera lectora femenina) y desde la primera vez que mi hermano (se llama Federico, lo tengo que mencionar) compró su revista, quedé completamente embobada con el mundo de los videojuegos. Todas las anteriores revistas que compraba me aburrían pero un día ojeé la suya y no me desprendí nunca. Su trabajo es muy bueno y comparto la crítica con varios de ustedes. No voy a tocar el tema de este pibe que los insultó porque sé que no les gusta pero yo tengo otro comentario con un toquecito de mala onda, no para ustedes sino para muchos negocios de videojuegos: Estoy cansada de que cada vez que voy a comprar un juego me metan el "Barbie" como un juego bueno y nuevo. No entiendo eso de que la mujer tiene que jugar a juegos ridículos. A mí me gusta una variedad de juegos (desde deportes hasta pelea), es más, el fútbol me empezó a gustar después de ver Winning Eleven: Final Version, y hasta empecé a conocer los jugadores después de pasar noches enteras editando los nombres. Mi "warning" sería para estos vendedores que como me ven mujer me quieren meter el último juego que les quedó. Lo que falta es que salga un juego para lavar los platos. Después de todo esto, les agradezco por darme horas de diversión con su revista. Les hago algunas preguntitas, ¿les parece?

1)- ¿Saben si en el Grandia que va a salir para Dreamcast el protagonista sigue siendo Justin?

2)- ¿Algún RPG posta (además de Vagrant Story) para estos meses?

3)- ¿Me dicen aproximadamente a cuánto está la guitarra de Guitar Freaks?

4)- ¿Está confirmado Metal Gear Solid 2 para Dreamcast?

Basta de preguntas y ahora me despido.
Su Lectora y Fan N°1.

Flor

P.D: Muy buena la foto en que están todos con las guitarras en el N° 13 de la revista. Ya la puse de tapiz en la compu.

P.D2: Me publican la carta, plís!

Florlinda: Tenés razón en lo que decís. Las mujeres suelen ser discriminadas todo el tiempo, una desgracia que ocurre desde el principio mismo de la historia. Pasa en todos lados; y también, cómo no, en nuestro mundo, el de los videojuegos. Las razones son muchas, y pueden resumirse en una sola palabra: machismo. Digamos que es un error a gran escala, del cual todos tenemos una parte de culpa. Pero en los últimos años se han producido muchos cambios de mentalidad, sobre todo entre la gente de las nuevas generaciones. La cosa va bien encaminada, mientras tanto vas a tener que sufrir bastante. No

hace falta que te lo diga, ¿o sí? De todas maneras, los lectores de Next Level son inteligentes y desprecian el machismo, ¿eh, chicos?

Ahora, a las respuestas:

1) Justin no va a estar. Los personajes son Ryudo, Elena y Millennia, entre otros.

2) Legend of Mana o Parasite Eve II (cuando salgan en inglés), en unos meses.

3) La guitarrita ronda los $180.

4) Metal Gear Solid 2 está confirmado para PlayStation2, para Dreamcast no se dijo nada.

Gustavo

Para toda la gente de Next Level:

Antes de explicarles el motivo por el cual les escribo los felicito por la revista, la cual ha ido mejorando mes a mes hasta llegar a lo que hoy por hoy es la mejor revista argentina de videojuegos. Pero como estoy seguro que deben tener más de un elogio para leer, me voy a explayar en el por qué de mi carta.

Desde la carta de ese tal Damián ha nacido un revuelo entre todos los lectores, incluso ustedes mismos lo comentaron, que parece tener como centro de las agresiones al país del norte. Quiéranlo o no, la actitud que todos los lectores contra este país resulta incoherente (sepan ustedes que yo soy 100% argentino y estoy defendiendo a los Estados Unidos como podría ser cualquier otro) ya que, si estoy en lo correcto, el 99% de las PlayStations que hay en el país son de fabricación americana. Además, quien más quien menos, ha ido a comer a un Mc Donalds o ha disfrutado de un capítulo de lo Simpsons. Todo esto demuestra que en realidad estamos insultando a alguien que no tiene nada que ver, si las revistas americanas son mejores o no está fuera de la discusión, lo principal es saber qué se está diciendo.

Referido a los comentarios de Nacho Jacobo acerca de los yankees, creo que si no te gustan los deportes que ellos comúnmente practican, bien por vos, incluso a mí tampoco me gustan, pero estás haciendo lo mismo que aquel otro lector que dice que quienes leen guías son malos jugadores. ¿Qué tiene que ver? Bueno, son puntos de vista y creo que la revista es demasiado buena como para enrollarse con semejante cantidad de tonterías.

Le agradezco a todos los que trabajan en Next Level por la revista que mes a mes tenemos, sigan como van y no retrocedan. Recuerden, siempre para adelante. ¡Ah! y gracias por leer la carta.

Pd: Querría saber si se pueden enviar por mail dibujos para poder participar del concurso. Como supongo que sí, espero que correctamente, les envío un dibujo de uno de los mejores juegos que he jugado, Pokémon.

Gustavo

¡Gracias por el Pokémon! Aquí somos todos fanáticos de Pikachu y compañía desde que empezamos a hacer nuestra nueva revista Nuke. ¡Es más, empezamos a jugar con el juego de cartas coleccionables de Pokémon y ya tenemos cientos de monstruitos de bolsillo en nuestra pokéballs! En cuanto a si se pueden enviar dibujos por mail, depende: preferimos que lo hagan por correo normal, en papel, porque así nosotros podemos escanearlos del tamaño necesario; si de todas formas prefieren mandarlos por mail, por favor, háganlo en formato JPG (es un formato gráfico que comprime el archivo para que no ocupe tanto espacio) porque, si no, tenemos dificultades en recibirlos a través de nuestra casilla de e-mail. ¡Tengan en cuenta que un dibujo escaneado en otro formato que no sea JPG con seguridad ocupará megas y megas!

Tu carta expresa lo mismo que muchas otras que nos llegaron este mes. Coincidimos con vos. No hay que mezclar las cosas. En la Argentina consumimos muchas de las ideas de países como los Estados Unidos, pero no es para odiar a nadie. Hay que conseguir un equilibrio entre la identidad nacional, lo que somos y cómo somos, con lo que nos llega de afuera. Tenemos que defender lo nuestro, y eso no implica despreciar lo que se hace en otros países.

Daniel

Estimados amigos de Next Level:

Soy Daniel y quería felicitarlos por la revista.

Quería pedirles su opinión sobre si me conviene comprar la PlayStation2 o esperar la Dolphin de Nintendo, porque por Internet vi una foto de la Dolphin y la información que daba era muy superior a la PlayStation2. Para mí, Nintendo supera a la Play pero (en mi opinión) PlayStation tiene mejores juegos. También quisiera saber si va a salir algún Metal Gear Solid nuevo y si ustedes van a publicar la guía de Syphon Filter 2 o la de Parasite Eve 2.

Bueno, eso es todo. Chau.

P.D: Les mando una foto de la Dolphin.

Estimado Daniel: En cuanto a si te conviene una Play2 sobre una Dolphin, la verdad es que creemos que sí, sobre todo si no estás dispuesto a esperar a la salida de la nueva consola de Nintendo. La PlayStation2 tiene un hardware más que suficiente para dejar con la boca abierta a cualquiera que la ve en funcionamiento (los primeros juegos ya se ven iguales o mejores que los de Dreamcast, y eso es mucho). Por otro lado, lo más importante de una consola son sus títulos, y debido al éxito de la Play las empresas han confirmado su apoyo incondicional a Sony para crear cientos de juegos para la Play2. Dolphin todavía está lejos como para que podamos asesorarte, aunque se sabe que también va a contar con muchos títulos. Lo mejor, en todo caso, sería esperar. Si tenés la paciencia (nosotros no)... bendito seas.

Metal Gear Solid 2 para Play2 ya es un hecho. Vas a encontrar la guía de Syphon Filter 2 completa, paso a paso y con mapas, en el tercer número de Next Level Extra, que además trae la solución completa de Galerians, la segunda parte del ABC de trucos seleccionados para los mejores juegos de la Play y como siempre, un póster bien pulenta. ¿No me digás que no viste la Extra en los kioscos? ¿Se habrá agotado? ;)

Jorge

¡Hola, como andan! Soy Jorge, tengo 17 años, tengo una PlayStation y una Dreamcast, pero con la inminente salida de la PlayStation2 me dieron unas ganas terrible de tenerla y quisiera sacarme unas dudas que tengo.

1) ¿Los precios de los juegos de la Dreamcast van a bajar? ¿Va a haber copias como los de Play?

2) ¿Puede ser que la PlayStation2 acá en Argentina (la versión japonesa) esté a $1500? Es una locura, ¿va a bajar?

Listo, nada más, un saludo para todos. Por favor, pasen el mensaje.

¿Qué tal, Jorge? Parece que sos un verdadero fanático de las consolas, ¿eh? Tenés una Play y una Dreamcast, y ahora andás a la caza de una Play2... cosa seria, este muchacho. Contesto tus preguntas:

1) Los precios de los juegos de Dreamcast van a bajar a medida que haya más oferta de títulos, algo que empieza a pasar ahora. Tené en cuenta que en realidad la Dreamcast es una consola joven y recién empieza a masificarse. Tiene que pasar algo más de tiempo, hasta que el mercado se estabilice. En cuanto a las copias de juegos de Dreamcast, no va ha haber. Los GD-ROM de Sega son irreproducibles.

2) La Play2 sale esa cantidad porque no es nada barato por ahora importarla directamente desde Japón. Hay muy pocas consolas en nuestro país en este momento, por dos razones: una es el precio trasladado al público, otra es la escasez de la consola en Oriente. Por supuesto, con la llegada de la PlayStation2 americana, en octubre de este año, los precios van a normalizarse hasta que sean accesibles (de lo contrario, ¿cómo las podríamos comprar?). Por supuesto, tampoco los DVD-ROM de Play2 no se pueden copiar.

C.N.P. (El doctor)

Saludos, muchachos de Next Level; tengo 20 pirulos y les escribo desde Santa Fe Capital.

Por mi vida han pasado varias consolas, pero sólo una pudo satisfacerme cabalmente, la todopoderosa PLAYSTATION, responsable de una auténtica revolución en el ámbito de las consolas hogareñas, que pasaron de ser simples juguetes sofisticados a sistemas de entretenimiento interactivo con infinitas posibilidades. A los necios de siempre que aducen que éstos aparatos están circunscriptos a ser usados por niños o adolescentes, les planteo la siguiente analogía: las consolas domésticas son como los reproductores VHS, uno puede ir al videoclub y alquilarse

"Bambi" o la más retorcida, intrincada y sangrienta obra de Tarantino. Todo depende de los gustos, edad, nivel intelectual, etc. En lo que mí concierne, espero ser enterrado con la PLAYSTATION 34 de interface cerebral implantada en mi cráneo cuando muera a los 104 años.

Soy recontrafanático de la saga TEKKEN y de otros beat´em ups similares de la factoría NAMCO, también de los shoot´em ups subjetivos (en especial del archiarcaico-megaglorioso-anacrónico DOOM) y consumo como un auténtico enfermo todas las series de STAR TREK. Teniendo en cuenta mis preferencias, quisiera despejar algunas dudas:

1) ¿El arcade de SOUL CALIBUR 2 tendrá un hardware basado en la play2? ¿Y, si éste es el caso, se planea una conversión a la nueva consola de Sony?

2) ¿Qué shoot´em ups subjetivos saldrán para la consola antes mencionada? ¿id Software está trabajando al respecto?

3) ¿Qué juegos basados en la licencia STAR TREK se piensan hacer para la tan mentada consola?

Muchas gracias, son la mejor revista, bla, bla, bla. CHAU.

Estimado doctor; ¿Qué tiene de malo "Bambi"? Es una flor de película. Jaja, por supuesto, tenés razón. La gente que habla en contra de los juegos no está correctamente informada, es todo. Ahora, las respuestas:

1) El software de Soul Calibur 2 utiliza procesadores RISC de última generación, si a eso te referís. Habrá versiones del juego para varias plataformas, entre ellas Play2.

2) Como te podrás imaginar, la potencia de la Play2 es tan grande que puede albergar cualquier clase de juego, incluyendo los de mayor requerimiento de hardware, como en el caso de los arcades 3D. Los impresionantes éxitos de PC, Quake III Arena y Unreal Tournament, son los principales títulos que están siendo adaptados para la consola de Sony.

3) Por ahora, no tenemos noticias de que haya títulos para Play2 basados en la licencia de Star Trek, aunque es probable que Elite Force sea portado a la consola, ya que utiliza el engine multiplataforma de id Sotware.

Guido

Hola: Mi nombre es Guido, ya les escribí un par de mails en el pasado (que espero hayan leído...). Bueno, en este mail les voy a hacer unas críticas constructivas (espero que las lean, ya que pueden ser muy útiles para el crecimiento de la revista). Vamos por orden:

1° Tapa: Excelente, resume muy bien los contenidos de la revista.

2° Now Loading: Muy bien, no hay que criticar, sigan así. ;)

3° First Approach: Muy bien, parece que las nuevas incorporaciones al equipo de NL fueron positivas, la distribución de la info es mejor, es una gran manera de enterarse de lo que viene.

4° Final Test: Bien, me parece que el índice está de más (se podría aprovechar para poner más info). Sobre las notas grandes, habría que dedicarles ese espacio a los juegos que por puntaje se lo merecen, ej: Die Hard Trilogy 2 tiene 65%, sería mejor una nota de ese tamaño de Tomba 2, Gallop Racer, o Guitar Freaks 2nd Mix. Sobre los juegos de menos de 30% podrían hacer una página dedicada a ellos (como en Xtreme PC) con un resumen de por qué es malo y listo; no tiene que ocupar el espacio de los juegos que valen la pena.

True Lies: Bien, no ocupa mucho espacio en la revista, así que no hay problema (el único problema es que los chimentos casi siempre ya son comentados en la sección Now Loading).

The Hard Way: Muy bien, por ser la primera vez está muy bien, no hay que criticarle.

Techno & Toys, Movie World, Manga Zone: me parece que están de más en una revista de videojuegos... supongo que con la salida de NUKE dejarán de existir (o se trasladarán a Nuke).

Cheaters Paradise: las soluciones: excelentes. Los trucos: el nuevo diseño es tal cual se los había pedido en una carta anterior. Excelente distribución.

Póster: Genial, espero que en cada número de Next Level haya uno, el de NFS y Pokémon está bárbaro.

Eso es todo. Saludos.

Guido, lubins@uol.com.ar

Guido, ¡gracias por tus críticas! Como ves, estamos siempre tratando de mejorar la revista. Humildemente, creemos que a esta altura ninguna otra revista del mercado argentino puede hacernos frente en calidad y contenidos. Y eso, nuevamente, es gracias a lectores como vos, que se preocupan en opinar y nos tiran ideas. De todas maneras, te aclaramos algunos puntos: el espacio destinado a los Final Tests surge de acuerdo a la importancia que tiene un juego para el usuario de la consola; fijate: ¿Die Hard Trilogy 2 no es más esperado que Gallop Racer, aunque éste último sea un mejor juego? Entonces, si ustedes están muertos de ganas por saber si un juego como Die Hard Trilogy 2 es bueno, van a preferir que les expliquemos todos los detalles, aunque tengamos que decir que no cumplió con las expectativas. Te puedo asegurar que hay más gente interesada en las desventuras de Bruce Willis que en las excelentes carreras de caballos de Gallop Racer. A eso se debe. Obviamente, tratamos de equilibrar las cosas, siempre que podemos. Otra: las noticias que podés leer en nuestra sección Now Loading son noticias confirmadas, aquellas que han sido entregadas a la prensa por las mismas compañías a través de sus boletines; en cambio, las chimentos de True Lies son sólo eso, chimentos escuchados por ahí o vistos en Internet. Como no sabemos si son ciertos, hicimos esa sección y así los mantenemos actualizados absolutamente de TODO lo más importante, incluyendo los rumores. Por fin, te digo que Techno & Toys, Manga Zone y Movie World no creo que deban mudarse a Nuke. Nuke se especializa en esos rubros: manga, anime, Magic: The Gathering, el juego de cartas coleccionables de Pokémon, cine (en el primer número hay comentarios de Scream 3), TV (hay una nota sobre la retransmisión de Robotech y algo sobre Babylon 5) y unas cuantas cosas más, y todas analizadas con mucha mayor profundidad. En Next Level tenemos esas secciones porque no sólo se relacionan con el mundo de los videojuegos sino porque sin ellas, ¿cómo te enterarías de que tal o cual muñeco de, por ejemplo, Metal Gear Solid o South Park, es de buena calidad? ¿Cómo sabrías siquiera de su existencia? Y si te gustan los videojuegos, ¿no te cabe leer el manga de tus personajes favoritos? A lo mejor el manga te gustaría mucho si fueras jugador asiduo de los RPG como Final Fantasy. ¿No querés saber la película que se viene, tal vez de fantasía o ciencia-ficción, ambos géneros también íntimamente relacionados con el mundo del video jugador? Ustedes dirán: esperamos más opiniones al respecto.

Leandro Nicolás Rizzo

Hola Gente:

¿Cómo andan? Espero que bien, primero quería felicitarlos y agradecerles al mismo tiempo por cumplir con lo que le faltaba a la revista, un póster, ¡y que póster! No me imaginé que iban a poner un póster de NFS tan bueno y grande, espero que ahora los manden todos los meses, sino es mucho pedir claro. Les quería contar que para desgracia de ustedes me compre un escáner, desgracia porque ahora les van a llover dibujos míos, empezando con adjuntar a este mail uno de mis personajes favoritos, Arcángel de los X-Men; quizás no sea un tipo superpoderoso pero a mí me copa. Bueno, solo me queda por decir que voy a extrañar a la Play ya que se nos muere y que todos juntos hagamos una macumba o algo así para que la Play2 y sus juegos sean más o menos accesibles (¿así se escribe!) [Nota del Ed.: no, se escribe "accesibles", pero no pude resistir la tentación de mandarte al frente] para nosotros los mortales condenados a las Tierras de Mordor donde habitan las sombras... perdón me fui de tema, y, a propósito, como discípulo de Gandalf, les digo que vi el preview de la película d El Señor de los Anillos y no tengo palabras para describir mi alegría y emoción (espero que no haya sonado medio gay), lo que sí tengo son muchos golpes por parte de mis amigos por no parar de hablar del tema y que además se los cuente antes de que ellos hayan visto el preview.

Bueno, no hace falta decirles que son lo mejor que hay. ¡Chau!

PD1: Oopssssss! Soy Leandro Nicolás Rizzo (Gandalf el Blanco). Es que con tantas emociones me olvidé de

presentarme.

PD2: Ian MacKellen es un pescado haciendo de Magneto pero se parece bastante a Gandalf, con mucha barba y maquillaje, claro.

¡Gracias, Gandalf! Lo del póster era algo que queríamos hacer desde hace mucho, pero no siempre podemos. ¡De todos modos, es una promesa que

cada tanto los vamos a sorprender con alguno bien bueno! Vimos los avances de Lord of the Rings y te cuento que está para morirse, mucho mejor de lo que esperábamos. ¡Ya a ser una super película! En cuanto a lo de los dibujos, como decimos más arriba, es mejor que aunque te hayas comprado un scanner nos los mandés por correo normal, en papel, o bien lo hagás por mail pero en formato JPG (como hiciste, en realidad), OK?

Gabriel

Estimados amigos... primero los elogios: ¡fueron, son y serán la mejor revista del universo!

Mi nombre es Gabriel, tengo 23 años, y les escribía primero para que analicen los siguiente: en el correo de lectores, en mi opinión, me gustaría leer consultas, críticas y elogios pero que no sean tan laaaargaas, ¡por favor!

Estoy muy alterado... ¿vieron Telenoche? ¡Final Fantasy VIII en la mira por un idiota que estaba alteradísimo de la mente! Es el mejor juego para Play. Juego de rol... ok, le acertaron, pero no dijeron que en ningún momento matamos humanos, que prevalece la amistad, el amor y la lucha por sobrevivir y hacer el bien...

Entonces, ¿no puedo jugar a Carmageddon, GTA...? ¿Quieren que juguemos a Mario? ¿Sonic? ¿Ms. Pacman? A mi entender fue un insulto a los video jugadores...

Les envío un abrazo y... ¡sigan así!

PD: Me encantó el póster del NFS Porsche, ¡muy buena sorpresa!

PD2: Pregunta: Corre el rumor de que Sony viene a la Argentina... Me enteré que la planta va a estar en Córdoba... ¿hay algo de cierto en esto?

Gabriel (y todos los demás que nos escribieron preocupados por este tema): Muy triste lo que ocurrió con ese chico de Murcia, España. Un video juego nada tiene que ver, tampoco una película, o un deporte; en realidad, es obvio que el asesino no estaba en sus cabales desde hacía mucho tiempo. El problema no fue FF8 sino la falta de atención al chico, más que nadie por parte de quienes lo conocían y sabían de sus problemas emocionales. Tendrían que haberlo tratado a tiempo. Por desgracia, los medios periodísticos -muchos de ellos argentinos- no son lo suficientemente cautos, o no están informados y se aferran al sensacionalismo para ganar unos miserables puntos más de rating. Imaginate, si la fuente del problema fuera FF8, o cualquier otro juego de rol, habría literalmente millones de casos similares. Absurdo.

En cuanto a si Sony viene a establecerse en nuestro país, no sabemos. Sería bárbaro que algo así ocurriera con el arribo de la PlayStation2. Para todos sería una muy buena noticia, más si fabrican la consola y los títulos acá, porque no tendríamos que importar nada y, por consiguiente, sería todo mucho más barato.

¡Final por este mes! A todos los que nos escribieron, mil gracias. Muchos nos preguntan si tenemos pensado publicar las soluciones de Final Fantasy VII: lo vamos a hacer, quédense tranquilos. Vamos a publicar todas las guías que quieran. Para eso creamos Next Level Extra. ¡Estén atentos! Otros preguntan cuándo vamos a tener un sitio en Internet: tranquilos, que muy muy pronto van a tener grandes novedades. Por ahora es un secreto, ¿eh? No se lo cuenten a nadie. ¡Hasta el mes que viene!

Readers Gallery

Federico Navarro

Miguel Angel Rosetti

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

más fácil que nunca!

números atrasados

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

Noviembre 1998 — NUMERO 1

Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...

Julio 1999 — NUMERO 6

Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

Diciembre 1999 — NUMERO 11

Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

Enero 1999 — NUMERO 2

Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid - Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...

Agosto 1999 — NUMERO 7

Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

Enero 1999 — NUMERO 12

Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

Marzo 1999 — NUMERO 3

Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

Septiembre 1999 — NUMERO 8

Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

Febrero 1999 — NUMERO 13

Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guía de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Abril 1999 — NUMERO 4

Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

Octubre 1999 — NUMERO 9

Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Marzo 1999 — NUMERO 14

Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Junio 1999 — NUMERO 5

Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

Noviembre 1999 — NUMERO 10

Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

Abril 1999 — NUMERO 15

Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Dobles: Pokémon / NFS: P. 2000

Enero / Febrero 2000 — NUMERO 1 NL EXTRA

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000 — NUMERO 2 NL EXTRA

Guía: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para "**Martin Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones:
ventasnl@ciudad.com.ar (Para Next Level) y
ventasnle@ciudad.com.ar (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

EL PODER DE LOS VIDEOGAMES

EN MENDOZA HAY SOLO UN LUGAR PARA LOS VIDEOJUEGOS

NO FEAR

VIDEOMUNDO®

ENTRETENIMIENTOS

• TODAS LAS CONSOLAS, TODOS LOS ACCESORIOS, TODOS LOS JUEGOS, LAS MEJORES MARCAS. • **Garantía de compra satisfecha y el mejor precio..!** • Más de 1.000 títulos para todas las consolas y más de 500 juegos para tu PC. • Además... asesoramiento personalizado, garantía escrita, servicio post-venta, envíos a domicilio, consultas y ventas telefónicas, revistas especializadas. • Proximamente club game. • **Servicio técnico oficial de todas las marcas** con repuestos originales, adaptaciones de PlayStation. • Unico en el país: **clínica de juegos**, te enseñamos como usar los tip's, claves y todo para superar tus juegos favoritos. • **El respaldo más confiable del interior del país.** • **Estacionamiento gratuito** en Catamarca 44 (por compras mayores a $ 20). • **Promociones y sorteos permanentes.** • Y dentro de poco visitá **nuestra página WEB.** • Horarios: lunes a viernes de 9:00 a 13:00 y de 17:00 a 21:00 hs. y Sábados de 9:30 a 13:30 y de 17:30 a 20:30 hs. • ***Y mucho, mucho más...***

VIDEOMUNDO ENTRETENIMIENTOS • CATAMARCA 24 - MENDOZA - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar

La marca Videomundo y su logo, la cabeza, el rayo y el nombre son marca registrada. El resto de los nombres de productos son marcas registradas de sus respectivas compañías

Dreamcast

LA NUEVA GENERACION EN CONSOLAS

WILD METAL

SWORD OF THE BERSERK

PLASMA SWORD

STAR WARS RACER

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

CRAZY TAXI

DEAD OR ALIVE 2

RAYMAN 2

MDK 2

VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

TIME STALKERS

¡NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS!

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS

JUMP PACK

VOLANTE ACT-LABS

ARCADE STICK

VMU

PISTOLA

TECLADO

e-mail: cdmarket@memotec.com.ar

CD MARKET

satisfacción para impacientes

MasterCard VISA Diners Club International

Lavalle 523 Cap. Fed.
Teléfono: 4393-2688

Av. Córdoba 1170 Cap. Fed.
Teléfono: 4375-1464